MANUAL DE INSTRUCCIONES

Nintendo

Este producto es un dispositivo de alta precisión que puede dañarse si sufre un impacto fuerte o si entra en contacto con polvo u otro material externo. El uso de una funda protectora (se vende por separado) puede ayudar a evitar que se dañe tu consola New Nintendo 2DS XL.

Lee detenidamente este manual de instrucciones antes de configurar o utilizar la consola New Nintendo 2DS XL. Si después de leer todas las instrucciones sigues teniendo preguntas, visita la sección de atención al consumidor en support.nintendo.com o llama al 1-800-255-3700. Algunos programas tienen un manual de instrucciones integrado, el cual podrás acceder mediante el menú HOME (consulta la página 146).

NOTA ACERCA DE LA COMPATIBILIDAD: la consola New Nintendo 2DS XL solo es compatible con programas de Nintendo 3DS, Nintendo DSi y Nintendo DS. Las tarjetas de Nintendo 3DS son solamente compatibles con las consolas New Nintendo 3DS XL, New Nintendo 2DS XL, Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL y Nintendo 2DS (referidas de ahora en adelante como "consolas de la familia Nintendo 3DS"). Puede que algunos accesorios no sean compatibles con la consola.

Incluye:

- Consola New Nintendo 2DS XL
- Adaptador de corriente de Nintendo 3DS
- Lápiz de New Nintendo 2DS XL (dentro del hueco para el lápiz, consulta la página 140)
- Tarjeta de memoria microSDHC (insertada dentro de la ranura para tarjetas microSD, consulta la página 176)
- Tarjetas AR Card
- Manual de instrucciones

Información acerca del reciclaje del producto:
Visita recycle.nintendo.com

new NINTENDO 2DS XL

Botón deslizante
Permite un control preciso de 360˚ en programas específicamente diseñados para su uso (página 139).

Palanca C
Permite un control sensible a la presión e intuitivo en los programas que sean compatibles (página 139).

Pantalla táctil
Una pantalla sensible al tacto controlada por el lápiz táctil (página 139).

Botón HOME
Te permite acceso directo al menú HOME (página 146).

Mejores servicios en línea con un

identificador de Nintendo Network

Registra un identificador de Nintendo Network para disfrutar de los servicios que se muestran a continuación. (Para usar los servicios de Nintendo Network se requiere un identificador de Nintendo Network. Para obtener más información, consulta la página 156).

Nintendo eShop

Descarga de programas gratuitos y versiones de prueba desde Nintendo eShop.

Saldo de Nintendo eShop combinado entre las consolas Wii U y New Nintendo 3DS XL.

Descubre nuevos programas

Nintendo eShop

Encuentra programas

Ve videos

Descarga programas

Descarga versiones de prueba

Se requiere un identificador de Nintendo Network.

Te puedes conectar a Nintendo eShop a través de internet para descargar juegos en tu consola y ver videos e información acerca de una gran variedad de programas.

NOTA: se requiere una conexión de banda ancha inalámbrica para conectarte a internet. Consulta la página 158 para obtener más información acerca de cómo configurar una conexión.

Programas descargables

Programa descargable de Nintendo 3DS

Algunos programas de Nintendo 3DS están disponibles exclusivamente a través de Nintendo eShop. También podrás descargar la versión digital de ciertos juegos en lugar de adquirir la versión en tarjeta de juego.

Virtual Console

Con el servicio Virtual Console puedes descargar juegos clásicos que fueron lanzados para plataformas anteriores a la consola Nintendo DS como Nintendo Game Boy y Nintendo Game Boy Color.

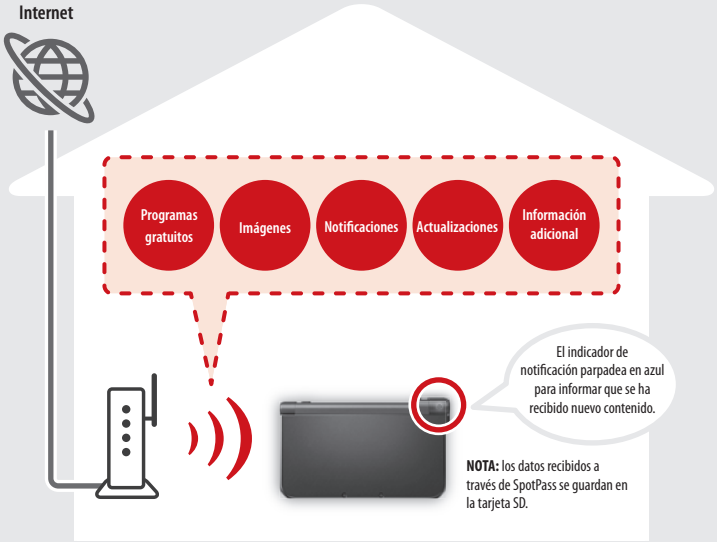
Nintendo DSiWare

También puedes descargar programas para Nintendo DSiWare que fueron lanzados originalmente para la consola Nintendo DSi.

Recibe datos en tu consola

SpotPass

Esta función permite que la consola New Nintendo 2DS XL busque y se comunique automáticamente con los puntos de acceso inalámbricos que se pueden conectar a internet y transmita y reciba una variedad de información. La consola también puede hacer esto cuando está en modo de espera (está encendida, pero la consola está cerrada) o mientras estás usando un juego.



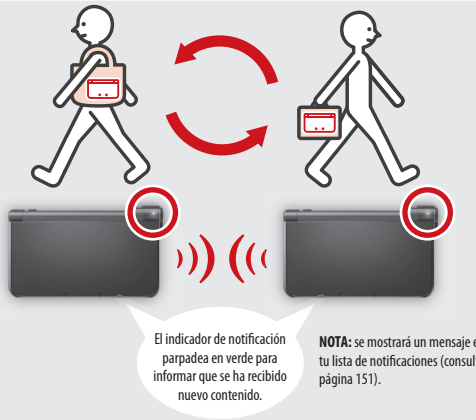
Para conectarte a un punto de acceso inalámbrico, necesitarás ajustar la configuración de internet de tu consola (consulta la página 158).

- Es posible que SpotPass no esté disponible dependiendo del entorno de juego o del programa que estés usando. SpotPass no estará disponible durante el uso de la comunicación inalámbrica local (consulta la página 146), o durante el uso de programas de Nintendo DS o Nintendo DSi.
- Si desactivas la comunicación inalámbrica con el interruptor de la conexión inalámbrica, la consola no podrá hacer uso de las funciones de comunicación.
- Para poder descargar versiones de prueba y otro tipo de contenido gratuito desde Nintendo eShop necesitas un identificador de Nintendo Network (consulta la página 156).

Comunícate automáticamente con otras consolas

StreetPass

Esta función permite que la consola busque a otras consolas de la familia Nintendo 3DS cercanas para comunicarse con ellas e intercambiar así información mientras caminas.



Si estás usando un juego o si la consola Nintendo 3DS está en el modo de espera (encendida pero cerrada) y pasas al lado de alguien que tiene activada la función StreetPass para el mismo programa, intercambiarás información con esa persona. (Si no deseas permitir el intercambio de información, puedes desactivar la comunicación inalámbrica).

Los ajustes de StreetPass de los programas de Nintendo 3DS son guardados en la consola. Los datos transmitidos por medio de StreetPass dependerán del programa que esté usando esta función. Cada programa tiene sus propios ajustes de StreetPass.

- Hasta 12 programas de Nintendo 3DS pueden usar StreetPass simultáneamente.
- Algunos programas de Nintendo DS y Nintendo DSi tienen una función similar llamada comunicación inalámbrica espontánea. (El nombre de esta función puede variar según el programa que uses). Esta función solo puede activarse cuando la consola se encuentra en el modo de espera y el programa está utilizando el modo de comunicación inalámbrica espontánea. Cuando la comunicación inalámbrica espontánea esté siendo usada, la función StreetPass no estará disponible para los programas de Nintendo 3DS.
- Si apagas la consola o deshabilitas la comunicación inalámbrica, la consola no podrá comunicarse.
- Es posible que StreetPass no esté disponible, dependiendo del entorno de juego o del programa que estés usando. StreetPass tampoco funciona cuando la consola Nintendo 3DS está conectada a internet o durante la comunicación inalámbrica local (consulta la página 146).

Índice

Características de la consola 127
Información de salud y seguridad 133
Guía de uso 135

Información básica

Componentes de la consola 138
Cómo cargar la batería 141
Cómo apagar y encender la consola y configuración básica 142
Modo de espera y apagado 142
Configuración de la consola por primera vez 142
El teclado 144
Indicador de encendido 145

Uso de programas

Menú HOME 146
Manual electrónico del menú HOME 147
Iconos de los programas 147
Abrir un programa 149
Manuales electrónicos en los programas 150
Ajustes del menú HOME 150
Iconos de las funciones del menú HOME 151
Uso de tarjetas de juego 152
Iniciar un programa 152
Cómo usar los programas descargados 154
Cómo abrir un programa descargable 154

Configuración

Configuración de la consola 155
Ajustes del identificador de Nintendo Network 156
Cómo vincular un identificador de Nintendo Network 157
Configuración de internet 158
Requisitos para la conexión a internet 158
Realiza la configuración de internet 159
Configuración usando Buscar punto de acceso 160
Configuración usando Wi-Fi Protected Setup 161
Configuración usando AOSS 162
Control parental 163
Limitar el acceso a ciertas funciones o aplicaciones 163
Configuración del control parental 164
Gestión de datos 165
Otras opciones 166
Transferencia de datos 167
Actualización 175
Formateo 175

Información para el consumidor

Cambiar la tarjeta microSD 176
Capacidad de la tarjeta microSD 177
Solución de problemas 178
Limitaciones de la garantía y servicio de reparación 186
Regulaciones sobre el uso del equipo 187

Información sobre salud y seguridad y Guía de uso

Información importante sobre seguridad: lee las siguientes advertencias antes de usar la consola New Nintendo 2DS XL. Asegúrate de leer también el contenido de la aplicación de salud y seguridad que se encuentra en el menú HOME. Si un niño va a utilizar este producto, un adulto debe leerle y explicarle el contenido de este manual. No hacerlo podría causar daños. Lee cuidadosamente las instrucciones del juego para obtener más detalles sobre salud y seguridad.

A lo largo de este manual, verás el símbolo ⚠ seguido por ADVERTENCIA o ATENCIÓN, o es posible que veas el término IMPORTANTE. Como se muestra a continuación, estos términos tienen distintos significados. Debes leer y entender estos términos y la información que aparece a continuación antes de utilizar tu consola New Nintendo 2DS XL.

⚠ADVERTENCIA Te avisa de maneras incorrectas de usar tu consola que pueden causar serios daños personales.

⚠ATENCIÓN Te advierte de maneras incorrectas de usar tu consola que pueden causar daños personales o daños a la consola, a sus componentes o a los accesorios.

IMPORTANTE: Te informa de maneras incorrectas de usar tu consola que pueden causar daños a la consola, a sus componentes o a los accesorios.

Información sobre salud y seguridad

⚠ADVERTENCIA - Ataques

- Algunas personas (aproximadamente 1 de cada 4 000) pueden tener ataques o desmayos a causa de destellos o patrones de luz, y esto puede suceder cuando ven televisión o juegan videojuegos, aunque no hayan tenido un ataque previamente.
- Cualquier persona que haya tenido un ataque, pérdida de conocimiento u otro síntoma asociado a una condición epiléptica debe consultar con un médico antes de jugar videojuegos.
- Los padres deben observar a sus hijos cuando estos jueguen videojuegos. Deja de jugar y consulta con un médico si tú o tus hijos tienen alguno de los siguientes síntomas:

Convulsiones	**Contorsión de ojos o músculos**	**Pérdida de consciencia**
Alteración en la visión	**Movimientos involuntarios**	**Desorientación**

Para evitar la posibilidad de un ataque mientras juegas videojuegos:

1. Colócate lo más lejos posible de la pantalla.
2. Juega videojuegos en la pantalla más pequeña que tengas disponible.
3. No juegues si sientes cansancio o necesitas dormir.
4. Juega en una habitación bien iluminada.
5. Descansa de 10 a 15 minutos por cada hora de juego.

⚠ADVERTENCIA - Fatiga ocular y mareos

- Jugar videojuegos te puede lastimar los ojos después de un periodo de tiempo prolongado. Descansa de 10 a 15 minutos por cada hora de juego, aun cuando pienses que no sea necesario. Jugar videojuegos también puede causar mareos en algunos jugadores. Sigue estas instrucciones para evitar fatiga ocular, vértigo o náuseas:
- Evita el juego excesivo. Los padres deben asegurarse de que sus hijos jueguen de manera apropiada.
- Descansa de 10 a 15 minutos por cada hora de juego, aun cuando pienses que no sea necesario. Cada persona es diferente, de manera que toma descansos más frecuentes y largos si sientes molestias.
- Si tienes los ojos cansados o irritados mientras juegas, o si sientes vértigo o náuseas, detente y descansa durante varias horas antes de jugar de nuevo.
- Si continúas teniendo cualquiera de estos síntomas, deja de jugar y consulta con un médico.

⚠ADVERTENCIA - Lesiones por movimiento repetitivo

Jugar videojuegos te puede causar dolor en los músculos, articulaciones o piel. Sigue estas instrucciones para evitar problemas como tendinitis, síndrome del túnel carpiano o irritación de la piel:

- Evita el juego excesivo. Los padres deben controlar que el modo de juego de los niños sea apropiado.
- Descansa de 10 a 15 minutos por cada hora de juego, aun cuando pienses que no es necesario.
- Cuando utilices el lápiz táctil, no necesitas sujetarlo de manera tensa ni presionar fuerte contra la pantalla. Hacer esto podría causar fatiga o molestias.
- Si al jugar sientes cansancio en las manos, muñecas o brazos, o si tienes síntomas como hormigueo, adormecimiento, irritación o tensión, deja de jugar y descansa durante varias horas antes de empezar de nuevo.
- Si continúas teniendo cualquiera de estos síntomas o si sientes otro malestar mientras juegas o después de jugar, deja de jugar y consulta a un médico.

⚠ADVERTENCIA - Fuga del contenido de la batería

La consola New Nintendo 2DS XL contiene una batería recargable de tipo ion-litio. La fuga de los ingredientes contenidos dentro de la batería, o el producto de la combustión de tales ingredientes, puede causar daños personales al igual que daño a tu New Nintendo 2DS XL. Si ocurre una fuga de líquido, evita el contacto con la piel. Si entras en contacto con el líquido, lava inmediatamente la zona afectada con agua y jabón. Si el líquido de la batería entra en contacto con los ojos, lávatelos inmediatamente con agua y consulta con un médico.

Para evitar la fuga del contenido de la batería:

- No expongas la batería a excesivos golpes, vibraciones ni líquidos.
- No desarmes ni intentes reparar o deformar la batería.
- No deseches la batería en el fuego.
- No toques los terminales de la batería ni causes un cortocircuito entre los terminales con un objeto de metal.
- No quites ni dañes la etiqueta de la batería.

⚠ADVERTENCIA – Interferencia de radiofrecuencia

La consola New Nintendo 2DS XL puede emitir ondas de radio que pueden afectar el funcionamiento de dispositivos electrónicos cercanos, incluyendo los marcapasos cardiacos.

- No utilices la consola New Nintendo 2DS XL a una distancia menor de 9 pulgadas (23 cm) de un marcapasos si tienes activada la comunicación inalámbrica.
- Si llevas un marcapasos u otro dispositivo médico, no actives la comunicación inalámbrica de la consola New Nintendo 2DS XL sin haber consultado antes con tu doctor o con el fabricante del dispositivo médico.
- Observa y sigue todas las normas y regulaciones con respecto al uso de aparatos inalámbricos en sitios como hospitales, aeropuertos y a bordo de aviones. El uso de tu consola en estos lugares podría interferir o causar funcionamiento defectuoso de instrumentos, resultando en daños personales o materiales.

IMPORTANTE: la consola New Nintendo 2DS XL permite la desactivación de la comunicación inalámbrica desde los ajustes del menú HOME (consulta la página 150). Asegúrate de que la luz de la conexión inalámbrica esté apagada.

NOTA: este producto no contiene látex. Este producto cumple con las leyes aplicables que prohíben el uso de materiales tóxicos como plomo, mercurio, cadmio, cromo hexavalente, PBB o PBDE en productos dirigidos a consumidores.

PRECAUCIONES DE USO Y MANTENIMIENTO DE LA CONSOLA

1. No desarmes ni intentes reparar la consola New Nintendo 2DS XL, ni sus componentes o accesorios. El hacerlo anula la garantía.
2. Inserta o extrae tarjetas de juego solo cuando la consola esté apagada o cuando estés en el menú HOME. Inserta la tarjeta de juego completamente hasta que encaje en su lugar sin forzar la tarjeta de juego ni la consola New Nintendo 2DS XL.
3. No guardes tu consola en un lugar húmedo, en el piso, o en cualquier lugar donde pueda haber humedad, suciedad, polvo, pelusa o cualquier otro material extraño.
4. No dejes caer, golpees, ni maltrates a la consola ni sus componentes o accesorios. El hacerlo puede dañar las pantallas LCD u otros componentes de precisión del New Nintendo 2DS XL. No uses en tu consola componentes, accesorios, tarjetas de juego ni tarjetas SD que estén dañados.
5. Asegúrate de que todas las conexiones a la consola se hagan con cuidado y estén insertadas en los lugares correctos. Sujeta firmemente las clavijas al introducirlas en sus conectores.
6. Cuando desconectes las clavijas de la consola o la desenchufes de la toma de corriente, asegúrate de que está apagada. Luego tira de la clavija con cuidado en lugar de tirar del cable. No pises, tires con fuerza ni dobles los cables.
7. No expongas la consola y a las tarjetas de juego o cualquiera de los componentes o accesorios a temperaturas extremas. Las pantallas de cristal líquido (LCD) pueden ralentizarse o dejar de funcionar cuando la temperatura sea baja. La pantalla LCD se deteriorará a altas temperaturas. Ten cuidado de no exponer tu consola a la luz solar directa durante períodos de tiempo prolongados.
8. Las pantallas LCD se pueden dañar si usas objetos afilados o aplicas mucha presión. Asegúrate de proteger las pantallas para que no se raspen o manchen.
9. Utiliza solamente accesorios cuyo uso sea bajo licencia y diseñado para la consola.
10. No derrames líquidos sobre la consola, las tarjetas de juego u otros componentes o accesorios. Si algún líquido se derrama sobre la consola, límpiala con un paño suave ligeramente humedecido (usa solamente agua). Quita la tapa del compartimento de la batería y saca la batería. Si el líquido se derramó sobre la batería, no la uses. Llama al servicio de atención al cliente de Nintendo al 1-800-255-3700 para obtener más información sobre cómo conseguir una batería de repuesto y determinar si necesitas reparar a tu consola.
11. No apagues y enciendas repetidamente la consola, ya que esto podría acortar la vida útil de la batería o causar la pérdida de datos guardados en las tarjetas de juego.
12. Para evitar que la suciedad o el polvo entren en la consola, asegúrate de dejar una tarjeta de juego insertada (con la consola apagada) cuando no la estés usando.
13. Cuando uses el adaptador de corriente, asegúrate de que usas el modelo adecuado para la consola. También debes asegurarte de desenchufar el adaptador de corriente de la toma de corriente de la pared cuando no uses la consola.
14. No uses el adaptador de corriente si el cable o el enchufe están dañados.
15. El adaptador de corriente está diseñado para ser colocado en posición vertical o en el piso.

PRECAUCIONES DE USO Y MANTENIMIENTO DE LA TARJETA DE JUEGO

1. Evita tocar los conectores con los dedos. No soples sobre los conectores ni permitas que se mojen o se ensucien, de lo contrario podrías causar daños a la tarjeta de juego y/o a la consola.
2. La tarjeta de juego es un dispositivo electrónico de alta precisión. No la guardes en un lugar que sea demasiado caliente o demasiado frío. No la golpees, no la dejes caer ni la maltrates. No intentes desmontarla.
3. No la limpies con benceno, disolvente de pintura, alcohol ni cualquier otro tipo de disolvente.
4. Antes de insertar la tarjeta de juego en la consola, revisa el borde del conector para asegurarte de que no tiene ningún material extraño.

NOTAS IMPORTANTES SOBRE LA BATERÍA

1. La batería no se puede cambiar. No intentes repararla o cambiarla.
2. Para recargar la batería, utiliza solamente el adaptador de corriente incluido, número de modelo WAP-002(USA).
3. Cuando tengas que deshacerte de la batería, sigue la normativa vigente en tu lugar de residencia para reciclarla. Para obtener más información, ponte en contacto con el organismo encargado del tratamiento de residuos sólidos en tu lugar de residencia.
4. Si la batería entra en contacto con un líquido, no vuelvas a usarla. Llama al Servicio de Atención al Cliente de Nintendo al 1-800-255-3700 para obtener más información sobre cómo conseguir una batería de repuesto y determinar si necesitas reparar tu consola.

NOTAS IMPORTANTES SOBRE EL LÁPIZ Y LAS PANTALLAS

1. Usa el lápiz SOLAMENTE sobre la pantalla táctil (pantalla inferior).
2. No ejerzas demasiada presión, de lo contrario podrías dañar a la pantalla táctil.
3. No uses el lápiz táctil si está roto.
4. Usa únicamente un lápiz táctil autorizado por Nintendo.
5. Repliega y vuelve a colocar el lápiz en el hueco para el lápiz cuando no lo uses.
6. Si deseas usar un protector de pantalla en tu consola, utiliza solamente uno que esté autorizado por Nintendo y colócalo exclusivamente en la pantalla táctil.

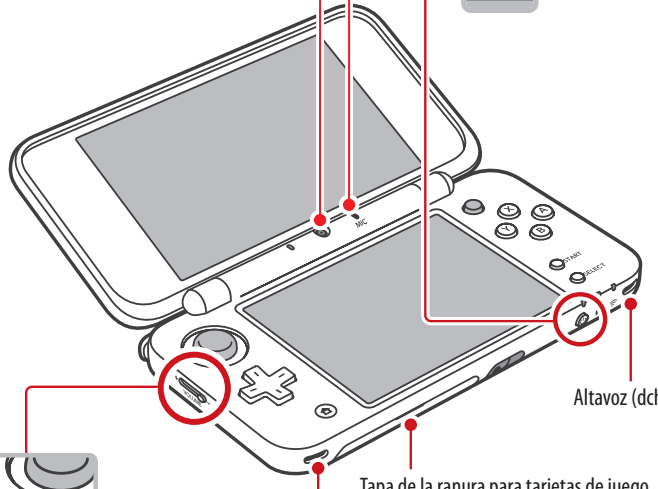
LIMPIEZA DE LA PANTALLA TÁCTIL Y DE LA PANTALLA SUPERIOR

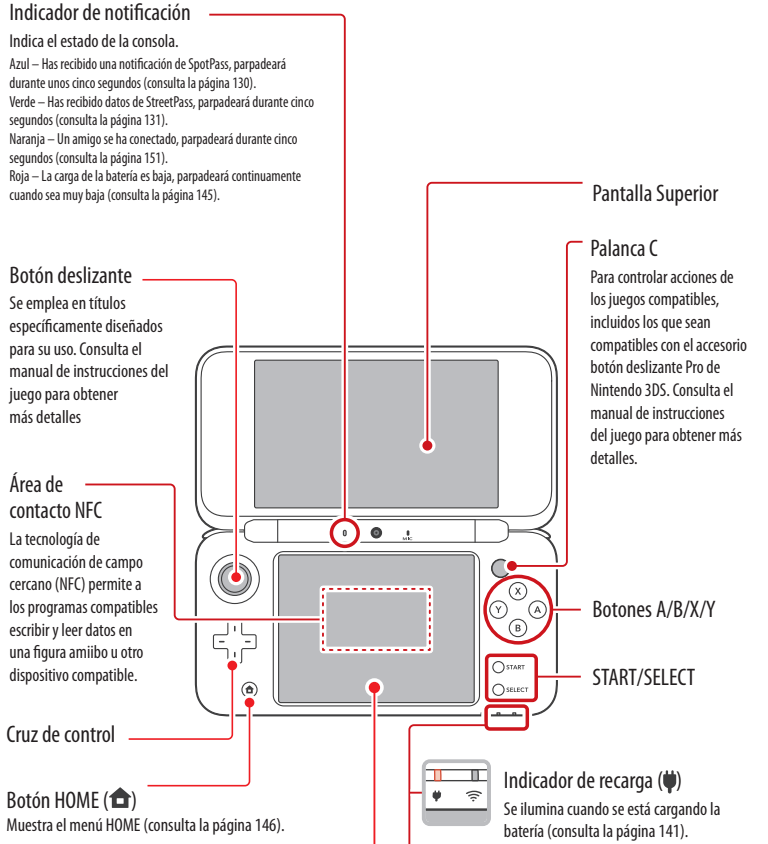
IMPORTANTE: si la pantalla táctil se ensucia o tiene restos de suciedad, no sigas usando tu consola. Puede que no funcione correctamente o se dañe más. Sigue las instrucciones de limpieza que aparecen a continuación. Si la pantalla táctil sigue sin funcionar después de haberla limpiado, visita support.nintendo.com para obtener más información sobre el servicio de reparaciones.

Si las pantallas de tu consola tienen manchas, huellas o restos de suciedad, límpialas con un paño suave, como los que se usan habitualmente para los lentes o los objetivos de las cámaras.

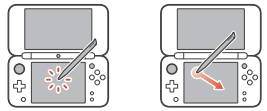
1. Humedece ligeramente el paño SOLO con agua y pásalo por la pantalla para desprender los restos de suciedad.
2. Pasa un paño seco por las pantallas para secarlas y acabar de limpiarlas. Si es necesario, repite el proceso.

Componentes de la consola





Cómo usar la pantalla táctil

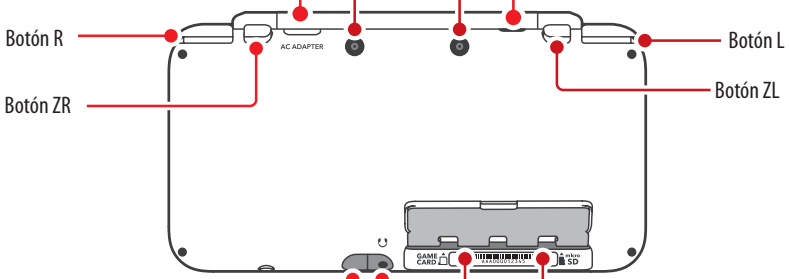


La pantalla inferior de la consola es una pantalla táctil. Usa el lápiz con aquellos títulos que ofrezcan la posibilidad de utilizar esta pantalla como sistema de control. Toca ligeramente la pantalla con el lápiz o desplaza el lápiz por la superficie de la pantalla como se muestra a la derecha.

Cámaras exteriores
Se emplean en títulos específicamente diseñados para su uso. Estas dos cámaras permiten tomar fotografías 3D.
NOTA: procura que los lentes no se ensucien. Si esto ocurre, límpialos con un paño suave con cuidado de no dañarlos.

Conector del adaptador de corriente
Permite conectar el adaptador de corriente de Nintendo 3DS para recargar la batería o usar la consola con electricidad de consumo doméstico (consulta la página 141).

Transmisor de infrarrojos
Se emplea en títulos específicamente diseñados para su uso. Envía y recibe señales infrarrojas.



Hueco para el lápiz táctil
Guarda siempre el lápiz táctil en el hueco para el lápiz cuando no lo uses.
NOTA: para evitar que la consola sufra algún daño, no metas en el hueco para el lápiz ningún otro objeto que no sea el lápiz de New Nintendo 2DS XL.

Compartimento para tarjetas microSD
Para insertar tarjetas microSD

Conector de audio
Úsalo para conectar auriculares estéreo (se venden por separado). Si conectas los auriculares, el sonido no se emitirá por los altavoces de la consola.

ATENCIÓN Al usar los auriculares, ajusta el volumen a un nivel normal. Usar los auriculares a un volumen demasiado alto puede dañar los oídos y/o los auriculares.

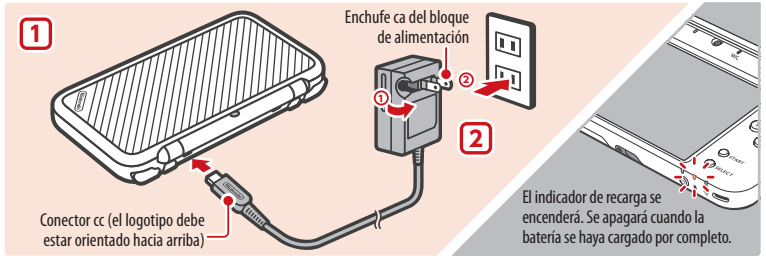
Ranura para tarjetas de juego
Para insertar tarjetas de Nintendo 3DS. También es compatible con tarjetas de juego de Nintendo DSi (consulta la página página 152).

Cómo cargar la batería

Carga completamente la batería antes de usar la consola por primera vez o si no la has usado por un periodo de tiempo prolongado.

ADVERTENCIA **No uses el adaptador de corriente ni la base durante una tormenta. Podrías sufrir una descarga eléctrica a consecuencia de un rayo.**

IMPORTANTE: el adaptador de corriente de Nintendo 3DS, número de modelo WAP-002(USA), solo puede usarse con las consolas de la familia Nintendo 3DS, Nintendo DSi o Nintendo DSi XL. No es compatible con ninguna otra consola de Nintendo. No utilices transformadores de viaje ni enchufes reguladores que permiten reducir la intensidad de la corriente. Utiliza solamente tomas de corriente de 120 Vca.



1 Inserta el conector cc del adaptador de corriente al conector en la parte posterior de la consola New Nintendo 2DS XL. Asegúrate de introducirlo directamente al conector.

IMPORTANTE: asegúrate de que el conector cc del adaptador de corriente está correctamente orientado antes de insertarlo en el conector del adaptador de corriente de la base para evitar dañar alguno de los dos conectores.

2 Inserta las clavijas de conexión a la red ca del adaptador de corriente en una toma de corriente de 120 Vca. El indicador de recarga se iluminará para indicar que la consola se está cargando. Cuando la consola termine de cargarse, el indicador de recarga se apagará.

Información sobre la carga

- La batería tarda unas tres horas y media en cargarse completamente, aunque este tiempo varía dependiendo del nivel de carga restante al empezar la carga y de si se está usando la consola.
- Si utilizas la consola mientras se recarga la batería, es posible que el indicador de recarga no se apague una vez que la batería haya esté completamente cargada.
- La temperatura óptima de carga es de 5 °C a 35 °C (40 °F a 95 °F). Si la temperatura ambiente es superior o inferior a este rango, la batería podría no cargarse e incluso deteriorarse.
- La batería puede recargarse aproximadamente 500 veces. Tras este número de recargas, la capacidad de la batería podría reducirse al 70% de la ofrecida en el momento de su compra.
- La batería va perdiendo capacidad con cada ciclo de carga/descarga. La batería no puede ser reemplazada por el consumidor. No intentes repararla o cambiarla. Llama al Servicio de Atención al Cliente al 1-800-255-3700 para obtener información sobre cómo reemplazar la batería o sobre un posible servicio de reparación para tu consola.

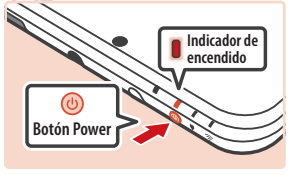
NOTA: las baterías de tipo ion-litio pueden perder permanentemente su capacidad de carga si no se usan durante largos periodos de tiempo. Asegúrate de cargar la batería por lo menos una vez cada seis meses.

Cómo apagar y encender la consola

Oprime el botón POWER para encender la consola. El indicador de encendido se iluminará cuando la consola esté encendida.

La primera vez que inicies la consola, tendrás que seleccionar tu idioma y ajustar la configuración de la consola.

Para obtener más información acerca del indicador de encendido y de la capacidad de la batería, consulta la página 145.



Modo de espera y apagado

Cómo poner la consola en modo de espera

Si cierras la consola cuando esté encendida, se suspenderá el programa y se activará el modo de espera. En este modo, SpotPass y StreetPass estarán activos, pero se ahorrará batería. Para obtener más información consulta la página 130 y página 131.

El modo de espera no se activará cuando se estén usando algunos programas o cuando se realicen algunas tareas. Por ejemplo, el modo de espera no se activará si se está reproduciendo algún archivo de sonido en Nintendo 3DS Sound.

Cómo apagar la consola

Para apagar la consola, puedes oprimir el botón POWER para mostrar el menú de apagado y después tocar **Apagar** o mantén oprimido el botón POWER hasta que el indicador de encendido se apague.

Configuración de la consola por primera vez

Primero, selecciona tu idioma. Después de seleccionar tu idioma, tendrás que ajustar la configuración de la consola. Usa el lápiz táctil para ir ajustando las opciones que aparecen en pantalla. **Si la consola New Nintendo 2DS XL va a ser usada por un niño, un adulto debe seguir estos pasos.**

1 Primero se mostrará una notificación de la consola. Después de aceptarla elige la opción correspondiente para continuar.

2 Establece la fecha y la hora.

Toca ▼ ▲ para establecer la fecha y la hora. Cuando hayas terminado, toca **Aceptar**.

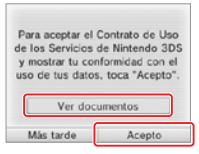
3 Utiliza el teclado para escribir tu apodo (o nombre de usuario), el cual puede tener 10 caracteres como máximo (consulta la página 144).

Recuerda que otros usuarios de consolas de la familia Nintendo 3DS podrán ver tu nombre cuando interactúes con ellos, así que asegúrate de no escribir tu nombre real o cualquier otro tipo de información personal al escribir tu apodo.

4 Indica la fecha de tu cumpleaños.

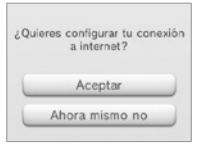
5 Selecciona tu país y tu estado o provincia de residencia.

6 Lee el Contrato de Uso de los Servicios de Nintendo 3DS, y toca **Acepto**. Para seguir sin aceptar los términos del contrato, toca **Más tarde**. Si tocas Más tarde, no te podrás conectar a internet hasta que aceptes el Contrato de Uso de los Servicios de Nintendo 3DS.



7 Configura la conexión a internet.

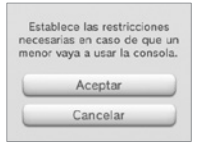
Al conectarte a internet, podrás usar SpotPass y otras funciones con tus juegos y programas. Para obtener más información consulta la página 158. Para configurarla más tarde, toca **Ahora mismo no**.



8 Configura el control parental.

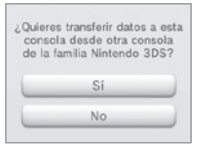
Al conectarte a internet, podrás usar SpotPass y otras funciones con tus juegos y programas. (Para obtener más información consulta la página 163). Para configurarla más tarde, toca **Ahora mismo no**.

Configura el control parental antes de que un niño use la consola



9 ¿Quieres hacer una transferencia de datos?

Si cuentas con otra consola de la familia Nintendo 2DS y quieres usar los datos guardados en ella en tu consola New Nintendo 2DS XL, deberás realizar una transferencia de datos (consulta la página 167) antes de usar algún programa. Al hacer esto se transferirán diferentes tipos de datos de la consola anterior a la consola nueva, incluyendo los datos de guardado de los programas preinstalados, tu saldo de Nintendo eShop e información de la cuenta de programas descargados.



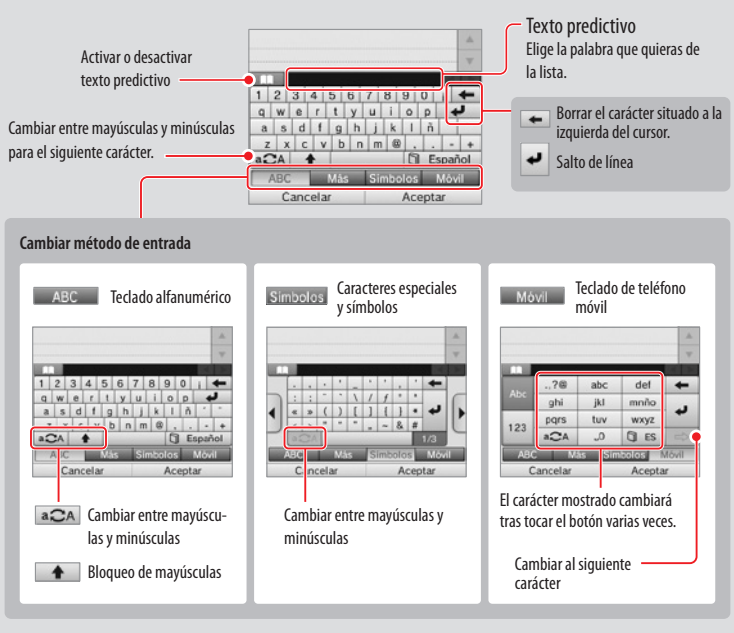
NOTA: la transferencia de datos sobrescribirá todos los datos que se encuentren en la tarjeta SD de la consola de destino, por lo que no podrás usar ningún programa descargado ni sus datos de guardado que hayas guardado en la tarjeta SD antes de realizar la transferencia.

Ya puedes usar la consola. Oprime el botón HOME ⌂ para acceder al menú HOME.

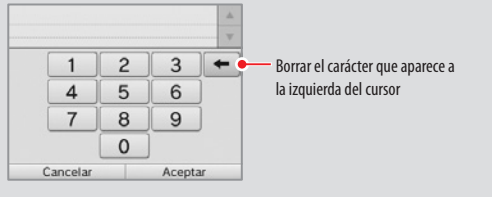
El teclado

Cuando sea necesario introducir caracteres, se mostrará un teclado en la pantalla táctil. Hay dos tipos de teclado: alfanumérico estándar y numérico.

Teclado alfanumérico

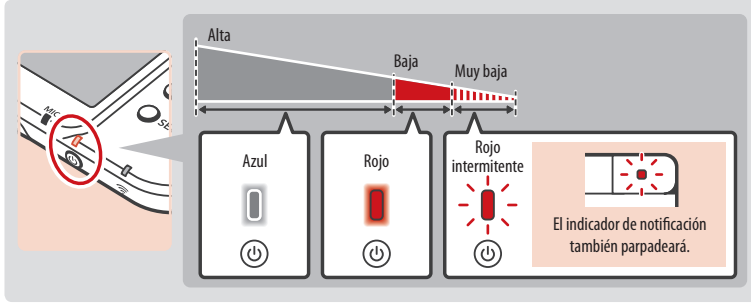


Teclado numérico



Indicador de encendido

El indicador de encendido se ilumina cuando la consola está encendida. El color y el estado de la luz cambiarán según la cantidad de carga que tenga la batería.



NOTA: si la batería se agota mientras estás jugando, deberás continuar tu partida desde el último punto de guardado del juego. Si la luz del indicador de encendido está roja, guarda la partida cuanto antes y pon la batería a recargar.

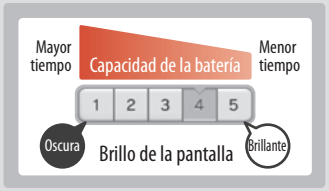
Si activas el modo de espera cuando la luz del indicador de encendido se encuentra iluminada en azul, esta parpadeará lentamente.

Capacidad de la batería

La duración de la batería puede variar en función de diversos factores, como los programas que se estén utilizando, el uso de la comunicación inalámbrica y la temperatura ambiente. Por tanto, la duración que se indica en este manual es aproximada. Si usas la cámara, puede que la batería dure menos tiempo que lo indicado más abajo.

Tiempo de juego aproximado:

Programas de Nintendo 3DS • **3.5 a 6.5 horas** Programas de Nintendo DS • **5 a 9 horas**



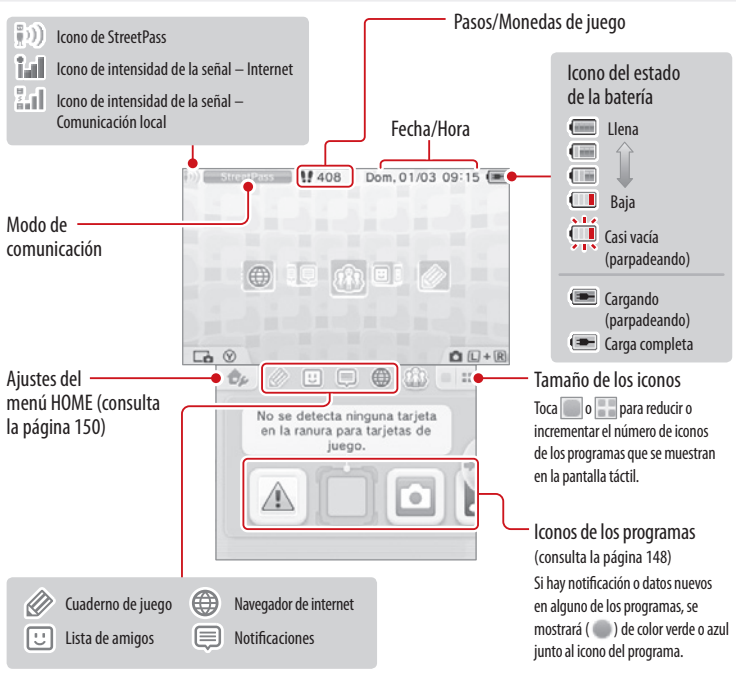
Ajustar el brillo de la consola en un nivel bajo puede ayudar a prolongar la duración de la batería.

- Activar el modo de espera cuando no se usa la consola permite ahorrar batería a la vez que envías y recibes información a través de la comunicación inalámbrica usando SpotPass o StreetPass. Una vez cargada completamente, la batería de la consola tardará en agotarse unos 3 días si solo se usa el modo de espera.
- El indicador de encendido parpadeará lentamente cuando la consola se encuentre en modo de espera. **NOTA:** el modo de espera no se puede activar con algunos programas. Si se cierra la consola mientras se usa uno de estos programas, el indicador de encendido permanecerá iluminado. Por ejemplo, el modo de espera no se activará si se está reproduciendo algún archivo de sonido en Nintendo 3DS Sound.

Menú HOME

El menú HOME se mostrará una vez que enciendas la consola.

Para abrir un programa, toca el icono correspondiente desde el menú HOME. En el menú HOME, podrás ver varios indicadores de estado importantes como la hora y la fecha actuales, así como el número de pasos que has dado ese día. Además, si ves ● sobre el icono de un programa, sabrás que has recibido nueva información o actualizaciones para ese programa a través de SpotPass (consulta la página 130).



- Si oprimes L y R simultáneamente cuando estés en el menú HOME, podrás ir a la aplicación Cámara de Nintendo 3DS y tomar fotos.
- Para hacer capturas de pantalla del menú HOME, oprime Y y una dirección en la cruz de control (✚). Oprime arriba en ✚ para tomar una captura de la pantalla superior, abajo para una de la pantalla inferior, o derecha si quieres hacer una de ambas pantallas. Las fotos que tomes con la aplicación Cámara de Nintendo 3DS podrán ser vistas en 2D (consulta la página 148). Cuando la partida esté en pausa, solo podrás hacer capturas de la pantalla inferior.
- La imagen que aparece en la pantalla superior de la consola variará dependiendo del programa seleccionado y reaccionará de acuerdo con los sonidos que capte el micrófono.

Manual electrónico del menú HOME

Para obtener información acerca del menú HOME, toca y, a continuación, selecciona **Manual electrónico del menú HOME** para leer el manual.

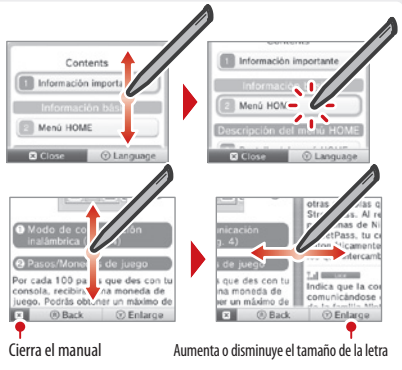
Manuales electrónicos en los programas

1 Consultar el índice.

Desplázate a través del índice deslizando el lápiz táctil hacia arriba o hacia abajo en la pantalla táctil. Toca la página que quieres consultar.

2 Consultar las páginas del manual.

Desplázate a través de la página deslizando el lápiz táctil hacia arriba o hacia abajo en la pantalla táctil. Cambia de página al deslizar el lápiz táctil hacia la izquierda o la derecha.



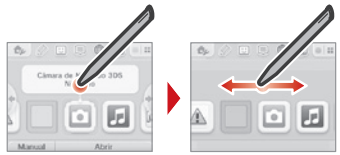
Iconos de los programas

Cuando un programa sin costo se reciba por medio de SpotPass o se descargue un programa por medio de la tienda Nintendo eShop, se agregarán iconos de estos programas al menú HOME.

Desplazar y mover iconos

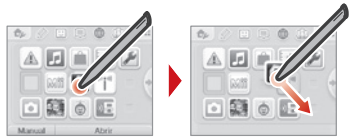
Desplazarse por el menú

Mantén el lápiz sobre la pantalla táctil y deslízalo a izquierda o derecha para desplazarte.

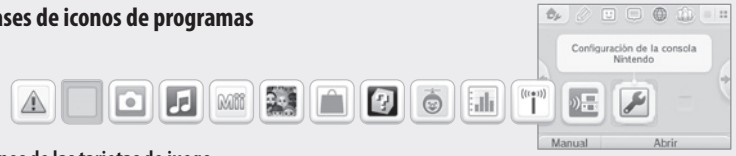


Mover los iconos de los programas

Para mover un icono, tócalo y no levantes el lápiz táctil por un momento, después deslízalo a su nueva ubicación en el menú HOME y deja de tocar la pantalla para posicionar el icono.



Clases de iconos de programas



Iconos de las tarjetas de juego

Tarjeta de juego de Nintendo 3DS

Tarjeta de juego de Nintendo DS/Nintendo DSi

Cuando insertas una tarjeta de juego en la ranura para tarjetas de juego, se mostrará el icono de ese juego.

Iconos de los programas preinstalados

(Algunos títulos incluyen manuales electrónicos. Consulta la página 150 para obtener más información).

Información sobre salud y seguridad
Revisa información importante sobre la salud y seguridad que tiene que ver con el uso de la consola.

Cámara de Nintendo 3DS
Toma fotos y videos en 3D (se verán en 2D en tu consola) con las cámaras y la aplicación incluidas.

Nintendo 3DS Sound
Escucha música y graba sonidos.

Editor de Mii
Crea personajes Mii que se parezcan a ti y a tus familiares y amigos.

Plaza Mii de StreetPass
El lugar en el que los personajes Mii pueden reunirse mediante StreetPass y otros tipos de comunicación (consulta la página 131).

Nintendo eShop
Consulta información y ve videos de programas o descarga programas para usarlos en tu consola (consulta la página 129).

AR Games
En este juego tu cara y las de tus amigos se convertirán en personajes del juego.

Face Raiders
Juega un juego de tiros donde tu cara y la de tus amigos se convertirán en personajes del juego.

Registro de actividad
Consulta cuánto tiempo has jugado o los pasos que has dado mientras llevas contigo la consola.

Visor de Nintendo Zone
Accede a contenido exclusivo y gratis en áreas de Nintendo Zone.

Modo descarga
Solo necesitas tener una copia de un programa compatible con el modo descarga para jugar en modo multijugador con otros usuarios de la consola.

Configuración de la consola
Configura el control parental, la configuración de internet u otras opciones (consulta la página 155).

Otros iconos

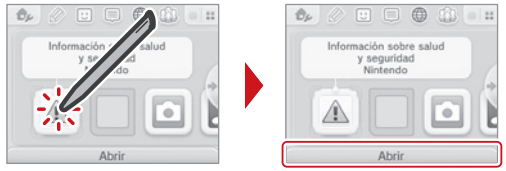
Icono de regalo

Verás este icono cuando se haya añadido un programa descargable (consulta la página 154) al menú HOME. Toca el regalo para abrirlo.
NOTA: si la descarga no se ha completado, el icono parpadeará. Para completar la descarga, activa el modo de espera (consulta la página 142) de la consola y déjala en un lugar donde se pueda conectar a internet.

- Los iconos de programas descargables y videos guardados en la tarjeta microSD también se mostrarán en el menú HOME.

Abrir un programa

Para abrir un programa, toca el icono del menú HOME, después toca **Abrir**.



Suspender o salir de los programas

Si oprimes el botón HOME mientras estás usando un programa, este se suspenderá y se mostrará el menú HOME. Si tocas **Salir** cuando estés en el menú HOME, podrás salir de ese programa.

Si oprimes **Reanudar** cuando estés en el menú HOME, puedes reanudar el programa suspendido.

- Mientras un programa esté suspendido, podrás acceder a diferentes funciones en el menú HOME (consulta la página 151).
- También puedes abrir otros programas, pero si lo haces, cualquier programa suspendido se cerrará.

Guarda el progreso antes de salir del programa.

Cuando salgas de un programa, todos los datos no guardados se perderán. Recuerda guardar antes de salir de un programa.

Mientras un programa se encuentre suspendido, no lo saques ni apagues la consola.

Mientras un programa se encuentre suspendido, no saques la tarjeta de juego o la tarjeta SD, ni apagues la consola. Esto podría ocasionar que los datos se pierdan o se alteren.

Manuales electrónicos en los programas

Cuando selecciones el icono de un programa en el menú HOME, aparecerá la opción **Manual** si el programa incluye un manual electrónico. Toca la opción en la parte inferior del menú HOME para ver el manual electrónico.

• Consulta la página 147 para obtener información sobre cómo abrir un manual electrónico.

Ajustes del menú HOME

Toca en el menú HOME para configurar los ajustes que se muestran a continuación. También puedes consultar el manual electrónico del menú HOME.

Cambiar tema	Selecciona un tema para cambiar el diseño del menú HOME. Podrás añadir más temas desde la tienda de temas.
Guardar/Cargar plantilla	Guarda la configuración actual del menú HOME, incluyendo el tema y la disposición de los iconos. Desde aquí también podrás cargar las plantillas que hayas guardado.
Brillo de las pantallas	Toca uno de los cinco números para ajustar el nivel de brillo.
Modo de ahorro de energía	Al activar este modo, el brillo de las pantallas se ajustará automáticamente dependiendo del contenido que muestren las pantallas con el fin de ahorrar batería. Al desactivarlo, el nivel de brillo de las pantallas permanecerá constante, pero la batería se agotará antes. Esta función está desactivada por defecto.
Comunicación inalámbrica/NFC	Activa y desactiva la comunicación inalámbrica y el sistema de comunicación de campo cercano (NFC).
Carga de imágenes de Nintendo 3DS	Puedes usar esta herramienta para publicar capturas de pantalla del menú HOME y de juegos compatibles en redes sociales (se requiere una conexión a internet).
Ajustes de amiibo	Configura diferentes ajustes de amiibo. Para obtener más información, visita support.nintendo.com/3ds/amiibo.
Nintendo eShop	Abre Nintendo eShop (se requiere una conexión a internet).
Configuración de la consola	Accede a la configuración de la consola (consulta la página 155). (Si has suspendido un programa, deberás cerrarlo antes.)
Manual electrónico del menú HOME	Muestra el manual electrónico del menú HOME.
Información de contacto	Consulta la información de contacto de Nintendo of America Inc.

Iconos de las funciones del menú HOME

Para usar el cuaderno de juego ( ), la lista de amigos ( ), las notificaciones ( ) y el navegador de internet ( ), toca el icono correspondiente en la parte superior de la pantalla táctil.

• Consulta los manuales electrónicos preinstalados para obtener más información sobre el uso de estas funciones.

Cuaderno de juego	Te permite tomar notas y hacer dibujos en cualquier momento.
Lista de amigos	Juega y comunícate a través de internet con usuarios que hayas registrado como amigos sin importar dónde se encuentren. • Ten en cuenta que los amigos del identificador de Nintendo Network son diferentes a los de tu consola. Esta aplicación no te permite agregar o modificar amigos del identificador de Nintendo Network (consulta la página 156).
Notificaciones	Te permite recibir notificaciones de Nintendo y programas instalados a través de SpotPass y StreetPass.
Navegador de internet	Te permite ver páginas web.

Usa estas funciones aun mientras un programa esté suspendido

Mientras un programa está suspendido, puedes acceder a los ajustes del menú HOME, al cuaderno de juego ( ), la lista de amigos ( ), las notificaciones ( ), el navegador de internet ( ), la cámara y los manuales.

Oprime el botón HOME para abrir el menú HOME e iniciar la aplicación que quieres usar.

- Dependiendo del programa que ha sido suspendido y de su estado en ese momento (por ejemplo, al usar la comunicación inalámbrica o las cámaras exteriores) es posible que no tengas acceso al menú HOME o a determinadas funciones.
- Los programas de Nintendo DS y Nintendo DSi no se pueden suspender, por lo que no tendrás acceso al menú HOME mientras los uses.

Uso de tarjetas de juego

En la consola New Nintendo 2DS XL se pueden usar tarjetas de juego de Nintendo 3DS, Nintendo DSi, Nintendo DS.

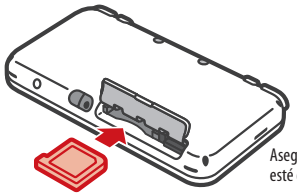
Tarjeta de Nintendo 3DS

Tarjeta de Nintendo DS/Nintendo DSi

- Las tarjetas de Nintendo 3DS solamente son compatibles con consolas de la familia Nintendo 3DS.
- La consola New Nintendo 2DS XL no muestra imágenes en 3D aun si el programa cuenta con contenido en 3D.
- Si estás usando un programa de Nintendo DS/Nintendo DSi, no podrás abrir el menú HOME ni usar las funciones de SpotPass o StreetPass.

Iniciar un programa

1 Para usar una tarjeta de juego, insértala en la consola New Nintendo 2DS XL.



Asegúrate de que la etiqueta esté orientada hacia abajo.

- Si tienes dificultades para insertar la tarjeta, extráela y comprueba que la etiqueta esté orientada correctamente. La etiqueta debe estar mirando hacia la parte posterior de la consola.
- Inserta o extrae tarjetas de juego solo cuando la consola esté apagada o cuando estés en el menú HOME. (Si un programa se encuentra suspendido, antes de extraer la tarjeta de juego tendrás que salir de él).

2 Enciende la consola y cuando aparezca el menú HOME, toca el icono de la tarjeta de juego y luego toca **Abrir**.

NOTA: los programas de Nintendo DS y Nintendo DSi, tienen una resolución de pantalla menor que la de los programas de Nintendo 3DS y estos son modificados para que quepan en la pantalla de Nintendo 3DS XL. Cuando uses un programa de Nintendo DS o de Nintendo DSi, mantén oprimido el botón START o el botón SELECT mientras tocas el icono del menú para verlo en su resolución original, sin agrandar la pantalla. (Mantén oprimido el botón START o el botón SELECT hasta que inicie el juego).

Para obtener más información sobre cómo jugar un juego, consulta el manual del juego que estés jugando.

Cómo pausar o salir de un programa

Oprime el botón HOME para acceder al menú HOME. Guarda el progreso, después toca **Salir** en el menú HOME.

IMPORTANTE: si abandonas una partida sin primero guardar, perderás los datos no guardados.

- Toca **Reanudar** para regresar al programa que pausaste.
- Cuando quieras salir de un programa de Nintendo DS o de Nintendo DSi, primero guarda el programa y después oprime el botón HOME y toca **Aceptar.**

NOTA: si oprimes el botón POWER, abandonarás tu partida y la consola mostrará el menú de apagado (consulta la página 142).

Cómo extraer una tarjeta de juego

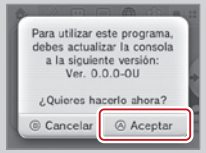
Inserta o extrae tarjetas de juego solo cuando la consola esté apagada o cuando estés en el menú HOME. (Si un programa se encuentra suspendido, antes de extraer la tarjeta de juego tendrás que salir de él.)

Empuja la tarjeta de juego hacia adentro y luego sácala de la ranura para tarjetas de juego.

Actualizaciones de la consola incluidas en las tarjetas de juego

Algunas tarjetas de juego pueden incluir datos que solo son compatibles con nuevas actualizaciones de la consola y necesitarás actualizar la consola para poder usar el juego. Si esto ocurre, una guía para la actualización aparecerá cuando inicies el programa.

Sigue las instrucciones que aparecen en pantalla para actualizar tu consola. Consulta la página 175 para obtener más información acerca de las actualizaciones de la consola.



Cómo usar los programas descargados

Juega programas gratuitos distribuidos a través de SpotPass y programas descargados desde Nintendo eShop.

Excepto por los programas de DSiWare (consulta la página 129), los programas que descargues se guardarán en la tarjeta SD. Los iconos de todos los programas que hayas descargado se muestran en el menú HOME.

NOTA: al descargar programas desde Nintendo eShop solamente adquieres una licencia de uso sobre ellos. Para más información consulta el Contrato de Uso de los Servicios de Nintendo 3DS en Información adicional en la configuración de la consola (consulta la página 155).

¿Dónde puedes encontrar programas descargables?

- Puedes descargar programas de Nintendo 3DS desde Nintendo eShop. **NOTA:** se requiere una conexión a internet de banda ancha inalámbrica. Consulta la página 158 para obtener más información acerca de cómo configurar la conexión a internet.
- Programas sin costo podrían ser distribuidos por medio de SpotPass (consulta la página 130).

Información sobre la descarga y el guardado de programas

- Para descargar programas, deberás tener una tarjeta SD insertada en la ranura para tarjetas SD.
- Puedes guardar hasta 40 títulos de DSiWare en la memoria de la consola y hasta 300 programas descargables en una tarjeta SD. (El número variará dependiendo de la cantidad de datos del programa y de la capacidad de la tarjeta SD que estás utilizando).
- Si tienes programas descargados y sus datos de guardado en distintas tarjetas SD, no podrás combinarlos después en una sola tarjeta SD.
- Para poder descargar versiones de prueba y otro tipo de contenido gratuito desde Nintendo eShop necesitas un identificador de Nintendo Network (consulta la página 156).
- Algunas de las versiones de prueba de algunos programas solo pueden usarse un número limitado de veces, o pueden tener un límite de tiempo de uso. Cuando inicies un programa que haya sobrepasado alguno de los límites, aparecerá un aviso. Si sigues las instrucciones que se muestran en la pantalla, podrás borrar el programa y volver al servicio Nintendo eShop.

Cómo abrir un programa descargable

1 Toca el icono en el menú HOME.

NOTA: los programas de Nintendo DSiWare, tienen una resolución de pantalla menor que la de los programas de Nintendo 3DS, como consecuencia aquellos son modificados para que quepan en la pantalla de New Nintendo 2DS XL. Cuando uses un programa de Nintendo DSiWare, mantén oprimido el botón START o el botón SELECT mientras tocas el icono del menú para verlo en su resolución original, sin agrandar la pantalla. (Mantén oprimido el botón START o el botón SELECT hasta que inicie el juego).

2 Usa el programa como normalmente lo harías con una tarjeta de juego.

- Para ver el manual electrónico del programa, ve al menú HOME y toca **Manual**.
- La información de la clasificación ESRB por edades, se encuentra disponible en el manual electrónico.
- Para terminar un juego en un programa descargado haz lo mismo que harías para terminar un juego en una tarjeta de juego (consulta la página 149).

Configuración de la consola

Desde el menú de configuración de la consola se pueden ajustar varias funciones de la consola New Nintendo 2DS XL como la configuración de internet o el control parental. Se puede acceder a la configuración de la consola desde el menú HOME.

Abre la configuración de la consola en el menú HOME.

Para obtener más información, toca **Manual** en el menú HOME

Ajustes del identificador de Nintendo Network		Crea, vincula o borra un identificador de Nintendo Network, o cambia los ajustes de tu identificador actual (consulta la página 156).
Configuración de internet	**Conexión a internet**	Configura tu conexión a internet (consulta la página 158).
	SpotPass	Cambia los ajustes de SpotPass para las descargas automáticas de programas y el envío de información sobre la consola.
	Conexiones de Nintendo DS	Configura la conexión a internet para los programas de Nintendo DS.
	Información adicional	Consulta el Contrato de Uso de los Servicios de Nintendo 3DS o confirma tu dirección MAC para la consola.
Control parental		Ajusta el control parental para restringir el acceso a ciertas funciones como, la descarga de títulos, el uso del navegador de internet o la comunicación con otros usuarios (consulta la página 163).
Gestión de datos		Gestiona las descargas de títulos, los datos de StreetPass y los ajustes de los usuarios bloqueados (consulta la página 165).
Otras opciones		Modifica tu perfil, calibra varios componentes de la consola y realiza otras funciones de sistema (consulta la página 166).

Ajustes del identificador de Nintendo Network

Crea un identificador de Nintendo Network o cambia los ajustes de un identificador ya existente.

Para usar los servicios en línea de Nintendo, es necesario contar con un identificador de Nintendo Network. Al crear un identificador de Nintendo Network, tendrás acceso a los servicios que se muestran a continuación.

Descarga de programas gratuitos y versiones de prueba desde Nintendo eShop (consulta la página 129)	Saldo de Nintendo eShop combinado entre las consolas Wii U y New Nintendo 3DS XL

- Para crear un identificador de Nintendo Network se requiere una conexión a internet de banda ancha (consulta la página 158) y una dirección de correo electrónico.
- Si el identificador es para un usuario menor de 13 años, un padre o tutor legal debe otorgar su consentimiento paternal. Para otorgar este consentimiento sigue las instrucciones del proceso de confirmación del padre o tutor que aparecerán en la pantalla.

Si ya cuentas con otra consola...

Si cuentas con otra consola de la familia Nintendo 3DS y quieres continuar usando los datos guardados en ella en tu nueva consola, deberás realizar una transferencia de datos antes de vincular tu identificador de Nintendo Network (consulta la página 167).

Importante: **Una vez que hayas creado un identificador de Nintendo Network en tu consola nueva, no podrás realizar una transferencia de datos desde otra consola de la familia Nintendo 3DS.**

Al registrar un identificador de Nintendo Network en tu consola:

- Después de vincular un identificador a la consola, tendrás que iniciar la sesión con ese identificador para usar Nintendo eShop.
- El saldo y los movimientos de la cuenta de Nintendo eShop se transferirán al identificador y se guardarán en él a partir de ahora.

- No es posible vincular más de un identificador por consola.

- Una vez que hayas vinculado un identificador de Nintendo Network a la consola New Nintendo 2DS, ya no podrás vincularlo a otras consolas de la familia Nintendo 3DS.

- Puedes transferir un identificador de Nintendo Network a otra consola mediante la transferencia de datos (consulta la página 167).
- No es posible integrar distintos identificadores, por lo que solo podrás acceder a los programas que hayas adquirido con uno de ellos.

- No se puede realizar una transferencia de datos si la consola de destino tiene un identificador de Nintendo Network vinculado.

- Los datos de la lista de amigos se almacenan de forma independiente en las consolas de la familia Nintendo 3DS y en el identificador. Para añadir usuarios a la lista de amigos asociada con el identificador deberás usar una consola Wii U. Solo podrán usar esta lista de amigos los programas que inicien la sesión en Nintendo Network.

Cómo vincular un identificador de Nintendo Network

Existen dos maneras de vincular un identificador de Nintendo Network con tu consola:

- Creando un identificador nuevo.
- Vinculando un identificador ya existente con tu consola New Nintendo 2DS XL.

Si ya cuentas con una consola Wii U:

Si cuentas con una consola Wii U con conexión a internet y ya la has vinculado con identificador de Nintendo Network, podrás registrar el mismo identificador en tu consola New Nintendo 2DS XL, combinar los saldos de Nintendo eShop.

Si creaste un identificador de Nintendo Network en la consola New Nintendo 2DS XL, no podrás combinar el saldo de Nintendo eShop desde una consola Wii U.

Para vincular o crear un identificador de Nintendo Network, elige **Ajustes del identificador de Nintendo Network** en la configuración de la consola (consulta la página 155).

1 Toca **Vincular un identificador ya existente** o **Crear un identificador**

- Si creas un identificador nuevo en esta consola, no podrás combinar los saldos y movimientos de la cuenta de Nintendo eShop pertenecientes a un identificador de Nintendo Network creado en una consola Wii U. Si quieres vincular un identificador que ya hayas creado en una consola Wii U, asegúrate de elegir la opción **Vincular un identificador ya existente**.
- Una vez que tengas vinculado un identificador a la consola, tendrás que iniciar la sesión con ese identificador para poder usar los servicios que lo requieran. Si olvidas la contraseña, toca la opción **Olvidé la contraseña** en la pantalla de inicio de sesión y sigue las instrucciones.

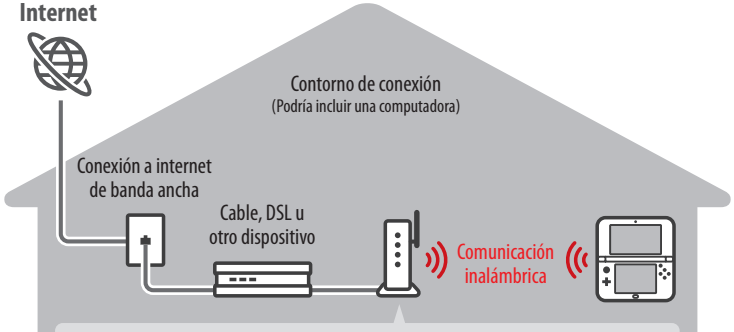
2 Completa el proceso siguiendo las instrucciones que aparecen en la pantalla.

Configuración de internet

Una vez que te conectes a internet y hayas aceptado el Contrato de Uso de los Servicios de Nintendo 3DS, podrás usar diversas funciones como Nintendo eShop, SpotPass, el navegador de internet o disfrutar de títulos que usan la conexión a internet para jugar en línea.

Requisitos para la conexión a internet

Para conectar la consola New Nintendo 2DS XL a internet, necesitarás una conexión a internet que sea compatible con la comunicación inalámbrica. Si aún no has configurado una red inalámbrica, es posible que también necesites una computadora para configurar un punto de acceso inalámbrico como por ejemplo un encaminador inalámbrico (se vende por separado).



Punto de acceso inalámbrico (por ejemplo, encaminador inalámbrico)

Existen varias formas de establecer una conexión entre la consola New Nintendo 2DS XL y tu conexión a internet. Si ya dispones de una conexión inalámbrica de banda ancha a internet, sigue los pasos que se muestran en esta página para conectarte a internet.

- La consola New Nintendo 2DS XL es compatible con 802.11g y 802.11b. Debes usar un encaminador inalámbrico que sea compatible con estos formatos de comunicación inalámbrica.
- Para obtener información sobre los encaminadores o sobre cómo encontrar la configuración de seguridad en tu encaminador, visita support.nintendo.com/nintendo3DSrouter.
- La configuración será sencilla si tu encaminador es compatible con Wi-Fi Protected Setup™ o AOSS. Consulta la documentación de tu encaminador para comprobar si incluye una de estas funciones.

Aunque no dispongas de una conexión a internet, podrás conectarte en áreas donde Nintendo Zone esté disponible, sin necesidad de equipo ni configuración adicional.

nintendo zone™

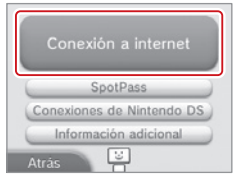
Para obtener más información sobre dónde puedes encontrar Nintendo Zone, visita www.nintendo.com.

Realiza la configuración de internet

Una vez que hayas configurado los dispositivos necesarios para conectarte a internet, toca **Configuración de internet** en el menú de configuración de la consola.

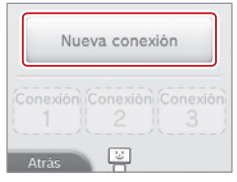
- Usa esta configuración si estás usando un programa de Nintendo DS compatible con el juego en línea.

1 Toca **Conexión a internet**.



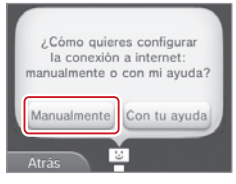
2 Toca **Nueva conexión**.

NOTA: si ya has creado conexiones y no te has podido conectar a internet, tienes que borrarlas primero antes de configurar una nueva.



3 Toca **Manualmente**.

NOTA: ve a la parte inferior de esta página para obtener información acerca de la opción **Con tu ayuda**.



4 Toca el método de conexión que corresponda a tu entorno.

- **Método de configuración más rápido: si sabes el nombre del punto de acceso, toca Buscar punto de acceso** (consulta la página 160).
- Si sabes que tu punto de acceso es compatible con el método de configuración Wi-Fi Protected Setup, toca [ ] (consulta la página 161).
- Si sabes que tu punto de acceso es compatible con la tecnología AOSS (que se encuentra en la mayoría de los encaminadores de la marca Buffalo), toca [ ] (AOSS) (consulta la página 162).
- Usar la opción de **Configuración manual**. Para obtener más información, consulta la versión electrónica del manual de instrucciones de la configuración de la consola. Puedes acceder a él al tocar la opción **Manual** que aparece después de haber seleccionado **Configuración de la consola** en el menú HOME.

Recibirás ayuda durante la configuración si eliges Con tu ayuda.

En el paso 3, toca **Con tu ayuda** para determinar el mejor método de configuración. Sigue las instrucciones en la pantalla para seleccionar el mejor método de conexión a internet. **NOTA:** si necesitas ayuda adicional durante la configuración, toca el icono de dudas en la parte inferior de la pantalla.

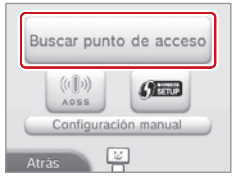
Configuración usando Buscar punto de acceso

NOTA: no podrás buscar y configurar puntos de acceso que estén configurados con la seguridad WPA2-PSK(TKIP).

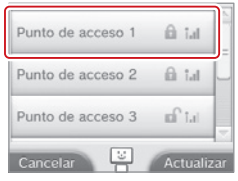
Si sabes el nombre del punto de acceso, y no estás utilizando Wi-Fi Protected Setup o AOSS para configurar, sigue los siguientes pasos:

Si estás usando la configuración guiada **Con tu ayuda** y seleccionaste **No/No sé**, prosigue con el paso 2.

1 Toca **Buscar punto de acceso**.



2 Toca el nombre de tu red inalámbrica para seleccionarla.



3 Introduce la contraseña, código o clave si es necesario.

Una pantalla se mostrará si tu punto de acceso tiene claves de seguridad configurados. Deberás introducir la clave de seguridad para poder conectarte. Esta clave podría llamarse de diferentes maneras en tu red inalámbrica.
Para obtener más información acerca de cómo acceder o encontrar las claves de seguridad de tu encaminador, consulta su manual.

4 Toca **Aceptar** para guardar los ajustes de conexión.

5 Toca **Aceptar** para realizar una prueba de conexión.

NOTA: si no es posible completar la prueba de conexión, sigue las instrucciones que se muestran en los detalles del mensaje de error o visita support.nintendo.com y utiliza la herramienta de búsqueda de código de error para obtener información sobre cómo resolver el error.

Acerca de la protección del punto de acceso

La tabla que se muestra a continuación incluye los diferentes tipos de métodos de cifrado para puntos de acceso y el nivel de seguridad que proporcionan:

Métodos de cifrado de seguridad	WEP	WPA™-PSK (TKIP)	WPA2™-PSK (TKIP)	WPA-PSK (AES)	WPA2-PSK (AES)
Nivel de seguridad	Seguridad reducida ←				→ Seguridad aumentada

Configuración usando Wi-Fi Protected Setup

Se recomienda el uso de un encaminador inalámbrico compatible con la función Wi-Fi Protected Setup debido a que es fácil de configurar. Consulta el manual de tu encaminador para obtener información adicional del uso de Wi-Fi Protected Setup.

NOTA: no podrás configurar un punto de acceso usando Wi-Fi Protected Setup si el método de cifrado está configurado con seguridad WEP. Consulta la tabla en la página 160 para obtener más información sobre los métodos de cifrado de seguridad.

Si estás usando la configuración guiada **Con tu ayuda**, prosigue con el paso 2.

1 Toca para empezar la configuración Wi-Fi Protected Setup.

2 Toca el método de conexión que concuerde con tu encaminador.

3 En tu encaminador compatible con Wi-Fi Protected Setup, tendrás una de las siguientes opciones:

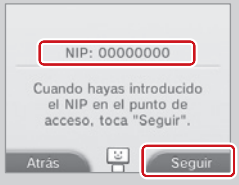
NOTA: este proceso puede tardar hasta 2 minutos.

Botón Wi-Fi Protected Setup

Oprime el botón Wi-Fi Protected Setup hasta que la luz parpadee.

Número NIP

Introduce el NIP que aparece en la pantalla de la consola New Nintendo 2DS XL para configurar tu encaminador, después toca **Seguir.**



4 Cuando la pantalla de la consola indique que todo está listo, toca **Aceptar** para realizar una prueba de conexión. Si la prueba de conexión se finaliza correctamente, la configuración estará completada.

NOTA: la prueba de conexión podría no funcionar si tratas de conectarte inmediatamente después de terminar de configurar la conexión. Espera uno o dos minutos antes de empezar la prueba de conexión.

Configuración usando AOSS

Se recomienda el uso de un encaminador inalámbrico compatible con la función AOSS debido a que es fácil de configurar. Esta función se encuentra en la mayoría de los encaminadores de marca Buffalo.

NOTA: el uso de la función AOSS puede producir cambios en la configuración de tu punto de acceso. Si has conectado una computadora u otros dispositivos sin usar AOSS, puede que estos dispositivos pierdan la habilidad de establecer una conexión y necesiten ser configurados de nuevo. (Si usas la opción Buscar punto de acceso, los ajustes de tu punto de acceso no cambiarán).

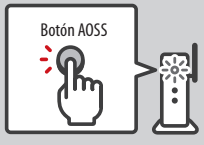
Si estás usando la configuración guiada **Con tu ayuda**, prosigue con el paso 2.

1 Toca para empezar la configuración AOSS.

2 En tu encaminador compatible con AOSS, oprime el botón AOSS.

Mantén oprimido el botón AOSS hasta que la luz parpadee dos veces.

Si no puedes conectarte después de intentarlo varias veces, espera aproximadamente cinco minutos y vuelve a intentarlo.



2 Cuando la pantalla de la consola indique que todo está listo, toca **Aceptar** para realizar una prueba de conexión. Si la prueba de conexión se finaliza correctamente, la configuración estará completada.

NOTA: la prueba de conexión podría no funcionar si tratas de conectarte inmediatamente después de terminar de configurar la conexión. Espera uno o dos minutos antes de empezar la prueba de conexión.

Control parental

IMPORTANTE: si el usuario principal es un niño, los padres o tutores deberían configurar los ajustes.

El control parental te permite limitar la descarga y uso de ciertos programas de la consola New Nintendo 2DS XL. Además con el control parental podrás limitar el uso de ciertas funciones de la consola New Nintendo 2DS XL, como el uso del navegador de internet y la comunicación con otros usuarios.
NOTA: cuando se active el control parental, algunos ajustes como los del identificador de Nintendo Network, la configuración de internet, la región, la configuración de las cámaras exteriores, la actualización de la consola, la gestión de la tarjeta microSD y el formateo de la consola no se podrán usar. Tendrás que introducir la contraseña (NIP) para acceder a estas funciones.

Limitar el acceso a ciertas funciones o aplicaciones

Clasificación por edades	Puedes limitar el acceso a programas de Nintendo 3DS, incluso programas de Nintendo 3DS descargados a través del modo descarga, y también de Nintendo DSi según el sistema de clasificación por edades de ESRB. No se puede restringir el uso de programas de Nintendo DS descargados a través del modo de descarga DS.
Navegador de internet	Puedes restringir el uso del navegador de internet.
Servicios de compra de Nintendo 3DS	Puedes restringir el uso de tarjetas de crédito, tarjetas prepagadas y las compras en línea en Nintendo eShop.
Intercambio de audio, imágenes, video y texto	Puedes restringir el intercambio de fotos, imágenes, audio, video, texto y otros datos entre usuarios
Comunicación con otros usuarios por internet	Puedes restringir el intercambio de datos entre usuarios que no son tus amigos y la posibilidad de jugar con otros usuarios a través de internet.
StreetPass	Puedes restringir las comunicaciones con otros usuarios por medio de StreetPass. **NOTA:** esta restricción no afectará a los programas de Nintendo DS ni de Nintendo DSi.
Registro de amigos	Puedes limitar el registro de amigos.
Modo de descarga DS	Puedes limitar el uso del modo de descarga DS.
Reproducción de videos distribuidos	Puedes restringir la reproducción de videos distribuidos y de tráileres o avances de películas para solo ver aquellos que sean aptos para todas las edades. El uso de algunos programas para reproducir videos distribuidos también podría ser restringido.
Protección de la privacidad de menores en línea	A fin de proteger la privacidad de menores en internet, esta consola puede restringir ciertas funciones. Para permitir el uso de estas funciones para los menores de 13 años, sigue las instrucciones del proceso de confirmación del padre o tutor. **NOTA:** se pueden activar estas funciones para determinados programas, aunque se restrinjan las mismas en la configuración de la consola.

Configuración del control parental

NOTA: cada consola New Nintendo 2DS XL tiene solamente una configuración de control parental, si quieres restringir el contenido de múltiples usuarios, se recomienda que utilices la configuración más segura para los usuarios más pequeños y que compartas la contraseña (NIP) solo con aquellos que puedan tener acceso al contenido restringido. Por favor visita www.nintendo.com para obtener más información.

1 Desde la configuración de la consola, toca **Control parental** para empezar el procedimiento de configuración y después sigue las instrucciones que aparecen en la pantalla. En las pantallas podrás ver información acerca de los controles parentales, léelos con cuidado y sigue las instrucciones.

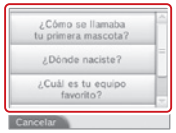
2 Elige una contraseña de cuatro cifras.

Introduce de nuevo la contraseña para confirmarla.
NOTA: deberás introducir esta contraseña (NIP) cada vez que necesites modificar o suspender los ajustes del control parental.

3 Elige una pregunta de seguridad e introduce la respuesta.

Tu respuesta deberá contener cuatro caracteres como mínimo. Usa el teclado para introducir los caracteres y sigue las instrucciones que se muestran en pantalla. Si olvidas tu contraseña (NIP), podrás recuperarla respondiendo a la pregunta de seguridad.

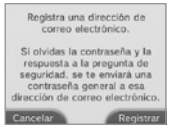
También podrás elegir **Crea tu propia pregunta de seguridad** si quieres crear tu propia pregunta. (Tanto la pregunta como la respuesta deberán tener cuatro caracteres como mínimo).



4 Registra tu dirección de correo electrónico.

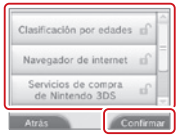
En caso de que olvides la contraseña y la respuesta a la pregunta de seguridad, se enviará una contraseña general a la dirección que facilites.

NOTA: asegúrate de que un niño no tenga acceso a esta información.



5 Toca **Establecer restricciones** y, a continuación, selecciona la opción que quieres modificar.

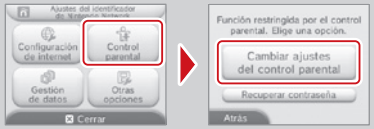
Cuando hayas terminado de hacer tus selecciones, toca **Confirmar**.



Para cambiar la configuración

Entra en la sección del control parental de la configuración de la consola, toca **Cambiar ajustes del control parental** y sigue las instrucciones que se muestran en la pantalla.

Si olvidaste la contraseña o la respuesta a la pregunta de seguridad, consulta la página 183.



Gestión de datos

Gestiona datos de programas guardados en la memoria de la consola o en la tarjeta microSD y cambia algunos ajustes.

Puedes gestionar programas y datos adicionales, gestionar la función de StreetPass para los programas o gestionar la lista de usuarios bloqueados. Para hacerlo, toca **Gestión de datos** en la configuración de la consola y después elige la opción que deseas gestionar.

Gestión de datos de Nintendo 3DS	Programas	Gestiona o borra programas de Nintendo 3DS o del servicio Virtual Console. Antes de borrar un programa puedes crear una copia de seguridad de sus datos de guardado. (Puedes guardar hasta un máximo de 300 programas descargados en una tarjeta SD)
	Datos adicionales	Gestiona datos adicionales de Nintendo 3DS, incluidos los datos recibidos a través de SpotPass.
	Contenido descargable	Una vez descargado desde un programa compatible, el contenido descargable se puede gestionar desde aquí. Consulta la lista de contenido descargable y borra lo que quieras.
	Copias de datos de guardado	Crea, restaura o borra copias de seguridad de los datos de guardado de programas descargables de Nintendo 3DS y del servicio Virtual Console.
Gestión de Nintendo DSiWare		Podrás comprobar programas de Nintendo DSiWare guardados en la memoria de la consola o en la tarjeta SD. Además podrás borrarlos o moverlos entre la memoria de la consola y la tarjeta SD. (Puedes guardar hasta un máximo de 40 títulos de DSiWare en la memoria de la consola).
Gestión de la tarjeta microSD		Consulta los datos almacenados en la tarjeta microSD de tu consola usando una computadora. (Tanto la computadora como la consola New Nintendo 2DS deberán estar conectados al mismo punto de acceso inalámbrico).
Gestión de StreetPass		Consulta la lista de programas que tienen la función de StreetPass activada. Además puedes desactivar la función de StreetPass para cada uno de esos programas.
Borrar usuarios bloqeados		Puedes configurar los ajustes de usuarios bloqueados (todos los datos que hayas decidido no recibir dejarán de estar restringidos).

- Puedes guardar más de 300 datos adicionales y contenido adicional en una tarjeta SD, sin embargo solo se pueden mostrar 300 en la pantalla de gestión de datos.
- Los programas y el contenido descargable que borres se pueden volver a descargar sin ningún costo adicional desde Nintendo eShop. Es posible que el contenido sea retirado temporal o permanentemente, en cuyo caso no será posible volver a descargarlo.

IMPORTANTE: no puedes empezar un programa de DSiWare desde una tarjeta SD. Para utilizar una aplicación DSiWare, por favor transfiérela primero a la memoria de la consola. **Si esta aplicación ya se encuentra en esta ubicación se sobrescribirá.** Ten cuidado de no sobrescribir en datos guardados importantes.

Otras opciones

Toca **Otras opciones** en la pantalla de configuración de la consola para modificar tu perfil y calibrar varios componentes de la consola. También podrás transferir datos, actualizar la consola o formatearla

Puedes tocar ◀ o ▶ para moverte entre las páginas de opciones.

Perfil	Introduce tu nombre de usuario (para proteger tu privacidad, no uses tu nombre real), cumpleaños, ajustes de región y perfil de Nintendo DS. Este perfil determina tu mensaje y color preferido, los cuales serán usados por ciertos programas de Nintendo DS/DSi. (Caracteres o símbolos no compatibles con las consolas Nintendo DS/DSi se representarán con "?"). • Esta no está asociada de ninguna manera con la información del identificador de Nintendo Network. Cualquier cambio que realices en esta sección no afectará a la información del identificador.
Fecha y hora	Introduce la fecha y la hora.
Pantalla táctil	Calibra la pantalla táctil (si es necesario).
Sonido	Cambia los ajustes de sonido.
Micrófono	Verifica que el micrófono funcione correctamente. Habla o sopla directamente en el micrófono. Si la imagen del micrófono **cambia de color** durante la prueba,, significa que funciona correctamente.
Cámaras exteriores	Calibra las cámaras exteriores.
Botón deslizante	Calibra el botón deslizante (si es necesario).
Transferencia	Transfiere datos entre consolas de la familia Nintendo 3DS o desde una consola Nintendo DSi/Nintendo DSi XL.
Idioma	Elige un idioma para tu consola.
Actualización	Actualiza tu consola Nintendo 3DS conectándote a internet (consulta la página 175).
Formateo	Borra todos los datos de guardado, programas y fotos guardadas en la consola (consulta la página 175).

Transferencia de datos

Con la función de transferencia, puedes transferir datos a tu consola New Nintendo 2DS XL desde cualquier consola de la familia Nintendo 3DS o desde una consola Nintendo DSi o Nintendo DSi XL. Puedes transferir datos de una consola New Nintendo 3DS XL a una consola New Nintendo 2DS XL o de una consola New Nintendo 2DS XL a otra consola New Nintendo 2DS XL.

IMPORTANTE: Para asegurarte de que ninguna de las dos consolas se apague durante la transferencia, te recomendamos que las mantengas enchufadas y cargando durante este proceso, o que te asegures de que tienen suficiente carga antes de empezar la transferencia. Si tienen poca batería, no será posible completar la transferencia de datos. **Para obtener más información o resolver problemas, visita support.nintendo.com/new3dsxl/transfer-guide.**

- La transferencia de datos utiliza la conexión a internet y la comunicación inalámbrica local entre las dos consolas. Asegúrate de que las consolas no se encuentren donde existan condiciones que puedan impedir la comunicación inalámbrica.
- Ambas consolas deben tener activada la comunicación inalámbrica antes de comenzar la trasferencia.
- Durante la transferencia de datos, no podrás poner las consolas en el modo de espera si las cierras. No apagues las consolas durante la transferencia.

Transferir datos desde una consola Nintendo DSi/Nintendo DSi XL a una consola New Nintendo 2DS XL.

Transfiere títulos de Nintendo DSiWare, fotos, música y otros datos a una consola New Nintendo 2DS XL.

NOTA: no puedes transferir datos desde una consola New Nintendo 2DS XL a una consola Nintendo DSi o Nintendo DSi XL. Una vez que se complete la transferencia de datos, estos no se podrán regresar a la consola de origen.

Datos que puedes transferir	**Configuración de la conexión Wi-Fi**	Puedes transferir los ajustes de conexión y el ID de la CWF de Nintendo.
	Fotos y grabaciones	Puedes transferir fotos, grabaciones y otros datos que hayas guardado en las aplicaciones Cámara Nintendo DSi y Nintendo DSi Sound de tu consola Nintendo DSi o Nintendo DSi XL.
	DSiWare	Puedes transferir los programas de DSiWare.

Antes de usar esta función, descarga la aplicación gratuita Transferencia Nintendo 3DS en la Tienda Nintendo DSi con la consola desde la que quieras realizar la transferencia.

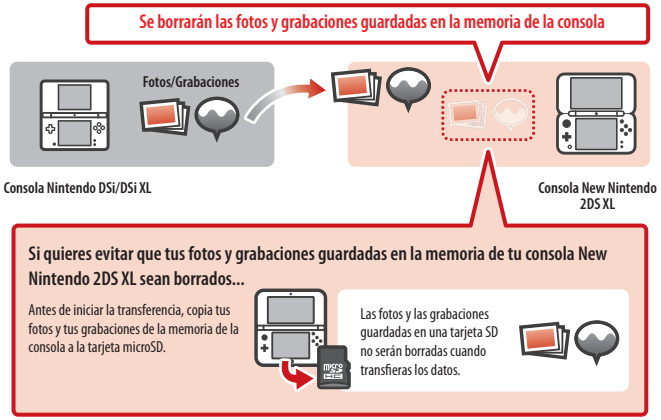
- Se necesita una conexión a internet de banda ancha.
- Para obtener más información de la Tienda Nintendo DSi, consulta el manual de instrucciones de la consola Nintendo DSi o Nintendo DSi XL.

Aviso sobre la transferencia de la configuración de la CWF de Nintendo

- Se sobrescribirá la configuración de la Conexión Wi-Fi de Nintendo de la consola New Nintendo 2DS XL de destino.
- El ID de la CWF de Nintendo de tu consola Nintendo DSi o Nintendo DSi XL será borrado. Para obtener más información acerca del ID de la CWF de Nintendo, consulta el manual de operaciones de tu consola Nintendo DSi o Nintendo DSi XL.
- Tu configuración avanzada de internet no será transferida.

Precauciones al usar la transferencia de datos

IMPORTANTE: Se sobrescribirán todas las fotos y grabaciones que hayas guardado en la memoria de la consola New Nintendo 2DS XL de destino. Si no quieres que se borren estos datos, debes copiarlos a una tarjeta SD antes de realizar la transferencia.



NOTA: si quieres transferir fotos guardadas en una tarjeta SD, deberás copiarlas desde la tarjeta SD a la memoria de la consola.

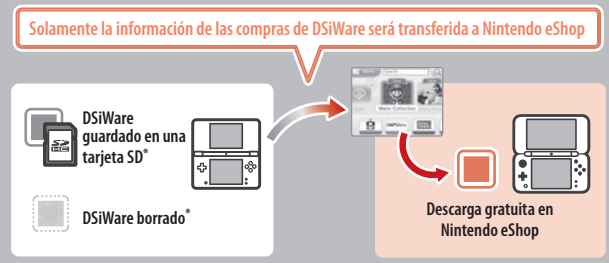
Precauciones sobre la transferencia de programas de Nintendo DSiWare

Solamente los programas de Nintendo DSiWare serán transferidos a tu consola New Nintendo 2DS XL. Los datos de guardado de Nintendo DSiWare no serán transferidos. Al transferir programas de Nintendo DSiWare de tu consola Nintendo DSi o Nintendo DSi XL, tanto los programas como los datos de guardado de la consola de origen serán borrados. No transfieras programas de Nintendo DSiWare si no quieres perder sus datos de guardado.

NOTA: los programas de DSiWare se guardan en la memoria de la consola New Nintendo 2DS XL de destino. Si la memoria de la consola de destino no tiene suficiente espacio disponible, no será posible completar la transferencia. Si es necesario, mueve algunos de los programas de DSiWare que tengas guardados en la memoria de la consola a una tarjeta SD usando la opción de gestión de datos dentro de la configuración de la consola (consulta la página 165) para luego borrar los mismos de la memoria de la consola.

Si borraste o copiaste programas de DSiWare a una tarjeta SD...

Si adquiriste una licencia para un programa de DSiWare y luego lo borraste o copiaste a una tarjeta SD, este podrá ser transferido a pesar de que no siga estando en la consola. En este caso, la transferencia de datos no guardará el programa en la consola New Nintendo 2DS XL pero te permitirá descargarlo nuevamente a través de Nintendo eShop para su uso en esa consola.

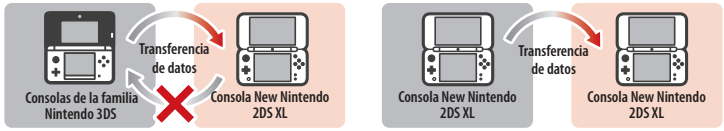


* Si transfieres programas de DSiWare desde una consola Nintendo DSi o Nintendo DSi XL, estos ya no estarán disponibles en la consola de origen. Si quieres volver a usarlos en esa consola, tendrás que volver a usar Nintendo DSi Points para volver a comprar una licencia para ese programa.

- No es posible transferir aquellos programas de DSiWare que sean gratuitos o cuyas licencias no se encuentren en venta en Nintendo eShop. Para obtener más información, visita support.nintendo.com
- No es posible transferir Nintendo DSi Points o programas incluidos con tu consola Nintendo DSi o Nintendo DSi XL.
- No es posible transferir aquellos programas que ya se encuentren en la consola New Nintendo 2DS XL de destino.

Transferir datos entre dos consolas de la familia Nintendo 3DS

Cuando usas **Transferencia de datos** entre dos consolas de la familia Nintendo 3DS, se transferirán datos que pueden incluir tus datos de guardado de las aplicaciones preinstaladas, tu saldo de Nintendo eShop, los movimientos de la cuenta y la lista de programas descargados.



- Los datos se transfieren de una vez. No puedes transferir datos ni programas de forma individual.
- No es posible transferir datos desde una consola New Nintendo 2DS XL a una consola Nintendo 3DS/Nintendo 3DS XL. Una vez que se realice la transferencia no podrás transferir los datos de regreso a la consola de origen.

Datos que puedes transferir	**Ajustes de Nintendo DS**	Puedes transferir los ajustes de conexión y el ID de la CWF de Nintendo que usen los programas de Nintendo DS.
	Datos de guardado de aplicaciones preinstaladas	Datos de programas preinstalados, como la lista de amigos, fotos de Cámara de Nintendo 3DS, grabaciones de Nintendo 3DS Sound y datos de personajes Mii del editor de Mii.
	DSiWare	Los programas de DSiWare y sus datos de guardado que estén en la memoria de la consola.
	Identificador de Nintendo Network	Se transferirá el identificador de Nintendo Network y la información asociada a él. **NOTA:** después de realizar la transferencia, solo podrás volver a vincular este identificador u otros creados anteriormente a la consola de destino.
	Saldo y actividad de la cuenta de Nintendo eShop	El saldo de tu cuenta en el servicio Nintendo eShop. Las transacciones y los saldos de ambas consolas se combinarán en una sola cuenta. **NOTA:** cierta información de los movimientos de la cuenta no se transferirá, pero podrás comprobar de qué información se trata consultando la pantalla antes de realizar la transferencia.
	Derechos de uso de los datos guardados un una tarjeta SD	Los derechos de uso de los datos guardados en la tarjeta SD (incluyendo contenido descargable, programas descargables y los datos de guardado correspondientes, y otros datos) se transferirán. Consulta la página 171 para ver las instrucciones sobre cómo transferir los datos en la tarjeta SD.

Si has vinculado un identificador de Nintendo Network a la consola de destino...

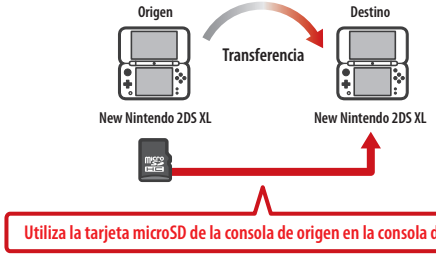
En caso de que hayas vinculado un identificador de Nintendo Network a la consola de destino, no podrás realizar una transferencia de datos. Para ello, deberás formatear la consola y desvincular así el identificador (consulta la página 175). Si ya has vinculado un identificador de Nintendo Network a la consola, no podrás volver a vincularlo a no ser que formatees la consola.

- No es posible integrar distintos identificadores, por lo que solo podrás acceder a los programas que hayas adquirido con uno de ellos.
- Si has desvinculado un identificador de Nintendo Network, solo podrás volver a vincularlo a la consola de destino.

Información importante sobre la transferencia de datos y las tarjetas SD

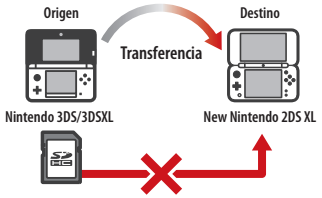
El método para transferir datos guardados en una tarjeta SD dependerá de las consolas utilizadas en el proceso de transferencia.

Transferencia entre dos consolas New Nintendo 2DS XL



Los datos de la tarjeta microSD de la consola de origen solo se podrán usar en la consola de destino. Una vez terminado el proceso de transferencia, inserta la tarjeta microSD de la consola de origen en la consola de destino. Ten en cuenta que si no lo haces, podrías perder datos de guardado.

Transferencia desde una consola de la familia Nintendo 3DS a una consola New Nintendo 2DS XL



Dado que no es posible insertar tarjetas SD en la ranura para tarjetas microSD de la consola de destino, deberás elegir uno de los siguientes métodos para transferir los datos:

Opción 1 – Transferencia inalámbrica completa

Se transferirán todos los datos de una tarjeta SD a la tarjeta microSD de la consola de destino mediante la comunicación inalámbrica.

- El proceso de transferencia podría tardar bastante tiempo y dependerá del tamaño de los datos que se vayan a transferir.
- En caso de que no haya suficiente espacio libre en la tarjeta microSD de la consola de destino, no se podrá llevar a cabo la transferencia. Cancela el proceso y borra los programas, videos, fotos y grabaciones que no necesites. También puedes insertar una tarjeta microSD con más espacio libre en la consola de destino o utilizar el método de transferencia inalámbrica limitada.

Opción 2 – Transferencia inalámbrica limitada

Utiliza este método cuando haya poco espacio libre en la tarjeta microSD de la consola de destino. Se transferirán todos los datos a la tarjeta microSD excepto los programas descargables de Nintendo 3DS. Una vez finalizada la transferencia, podrás descargarlos desde Nintendo eShop sin costo adicional.

- Los datos de guardado de los programas de Nintendo 3DS se restaurarán al iniciar los programas correspondientes después de descargarlos.

Opción 3 – Copia de datos mediante una computadora

Con este método, los datos de una tarjeta SD no se transferirán automáticamente a la tarjeta microSD de la consola de destino.
Una vez finalizada la transferencia, utiliza una computadora para copiar los datos de la tarjeta SD a la tarjeta microSD. Después de copiar dichos datos, inserta la tarjeta microSD en la consola de destino.

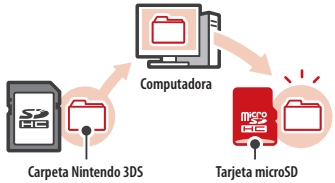
- Si has utilizado una tarjeta microSD con un adaptador en la consola de origen no será necesario usar una computadora para copiar los datos. Simplemente inserta esa misma tarjeta microSD en la consola de destino cuando se haya completado el proceso de transferencia.

IMPORTANTE:

- Si tu computadora dispone solo de una ranura para tarjetas SD, tendrás que usar un adaptador de tarjetas SD (se vende por separado) para poder usar la tarjeta micro SD de la consola New Nintendo 2DS XL.
- Si tu computadora no dispone de una ranura para tarjetas SD, tendrás que usar un lector de tarjetas SD y un adaptador de tarjetas SD (se venden por separado) durante el proceso de transferencia.

Copiar datos a la tarjeta microSD

Copia todos los datos de la tarjeta SD a la computadora para luego copiarlos a la tarjeta microSD. Deberás copiar la carpeta "Nintendo 3DS" completa y sin alterar su contenido.



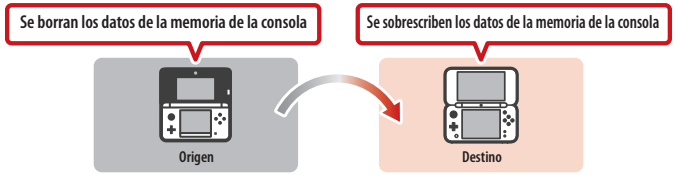
- Copia los datos a una tarjeta microSD vacía. Primero borra o copia a una computadora los datos en la tarjeta micro SD para asegurarte de que esté vacía.
- Copia la carpeta "Nintendo 3DS" en el directorio raíz de la tarjeta microSD. Es decir, no la copies dentro de otra carpeta.
- No modifiques, muevas, borres o cambies el nombre de los archivos de esta carpeta.
- Consulta la página 177 para obtener información sobre la capacidad de las tarjetas SD.

Si has utilizado varias tarjetas SD con la consola de origen...

Puedes transferir los datos de una tarjeta SD mediante las opciones 1 o 2. Después de esa transferencia puedes usar una computadora para transferir los datos de otras tarjetas SD a la tarjeta microSD (ver la opción 3) e insertarla en la nueva consola. Consulta la página 177 para obtener información sobre cómo copiar archivos a tarjetas SD.

Advertencias sobre el uso de Transferencia de datos

Una vez concluida la transferencia se borrarán todos los datos en la consola de origen.



- A excepción de los programas de DSiWare, todos los datos de la memoria de la consola de destino (incluyendo los datos de guardado de los programas preinstalados y otros datos) se sobrescribirán y serán reemplazados con los datos de la consola de origen. Si tienes archivos de fotos o sonido guardados en la memoria de la consola de destino, cópialos a la tarjeta SD antes de usar Transferencia de datos si quieres conservarlos.

Programas descargables

- Cuando lleves a cabo una transferencia, cualquier programa descargable u otro contenido que se encuentre en la tarjeta microSD de la consola de destino dejará de poder usarse. (Podrás volver a descargar dichos programas a través del servicio Nintendo eShop). Sin embargo, podrás seguir usando programas de DSiWare y sus datos correspondientes si copias estos programas junto con sus datos a la memoria de la consola de destino antes de iniciar la transferencia.
- Si el mismo programa descargable se encuentra en la consola de origen y en la de destino, se borrará dicho programa de los movimientos de la cuenta de Nintendo eShop de la consola de destino y no se podrán usar los datos de guardado de ese programa. Solo se podrán usar en la consola de destino los programas y datos de guardado que vinieran de la consola de origen.

Información sobre el saldo de Nintendo eShop

- Si al realizar la transferencia el saldo combinado de Nintendo eShop sobrepasa la cantidad máxima de saldo permitido, no se podrá realizar la transferencia de datos. (Esta cantidad varía por regiones).

Si usaste la opción 2 "Transferencia inalámbrica limitada" para transferir los datos desde una consola Nintendo 3DS/3DS XL a una consola New Nintendo 2DS XL:

Podrás consultar los datos de guardado transferidos en la pantalla de gestión de datos. En esta pantalla también podrás seleccionar datos de guardado y borrarlos.

Cómo realizar la transferencia

Nintendo DSi/DSi XL ➡ New Nintendo 2DS XL Transferencia desde una consola Nintendo DSi/DSi XL a una consola New Nintendo 2DS XL

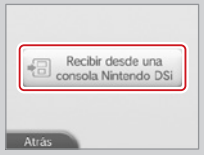
En la consola New Nintendo 2DS XL:

1 Toca **Transferir desde una consola Nintendo DSi.**

Lee los avisos que aparecerán acerca de la transferencia de datos y toca **Seguir**.

2 Toca **Recibir desde una consola Nintendo DSi.**

Sigue las instrucciones que se muestran en la pantalla para completar la transferencia.



En la consola Nintendo DSi/DSi XL:

3 Abre la aplicación Transferencia Nintendo 3DS desde el menú DSi.

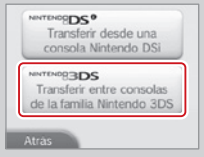
Sigue las instrucciones que se muestran en la pantalla para completar la transferencia.

Consolas de la familia Nintendo 3DS ➡ New Nintendo 2DS XL Transferencia entre consolas de la familia Nintendo 3DS

En las dos consolas:

1 Toca **Transferir entre consolas de la familia Nintendo 3DS.**

Lee detenidamente la información importante que se muestra sobre la transferencia y luego toca **Aceptar**.



2 En la consola de origen:

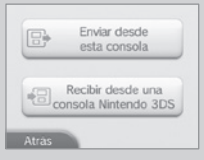
Toca **Enviar desde esta consola.**

Sigue las instrucciones que se muestran en la pantalla para completar la transferencia.

En la consola de destino:

Toca **Recibir desde una consola Nintendo 3DS.**

Sigue las instrucciones que se muestran en la pantalla para completar la transferencia.



Actualización

IMPORTANTE: las especificaciones de sistema de la consola New Nintendo 2DS XL, así como el servicio Nintendo 3DS están desarrollándose continuamente, y podrían necesitar actualizaciones que podrían cambiar el sistema de la consola New Nintendo 2DS XL o su servicio de manera parcial o total, sin previo aviso. Estas actualizaciones podrían ser necesarias para que puedas usar nuevos programas de Nintendo 3DS, para que puedas disfrutar de nuevas funciones o para continuar usando el servicio Nintendo 3DS. Cuando se actualice el menú de la consola New Nintendo 2DS XL, cualquier modificación (dispositivo o programa) no autorizada de la consola New Nintendo 2DS XL, o el uso de cualquier aparato no autorizado con la consola, harán que la consola quede inoperable permanentemente. Cualquier contenido derivado de alguna modificación no autorizada de los programas o del sistema será borrado. Si no se acepta la actualización, los juegos y funciones podrían resultar inoperables.

La consola New Nintendo 2DS XL actualiza automáticamente una lista para ayudar a limitar el uso de palabras inapropiadas y una lista de puntos de acceso donde se podrán usar diferentes servicios de Nintendo. Ningún aviso previo para estas u otras pequeñas actualizaciones aparecerá en la pantalla. Para los otros tipos de actualizaciones de sistema, un aviso aparecerá en la pantalla y se necesitará elegir "Acepto" para recibir dichas actualizaciones.

NOTA: se requiere una conexión de internet de banda ancha inalámbrica para conectarse a internet y realizar una actualización, a menos que se lleve a cabo la actualización desde una tarjeta de juego. Consulta la página 158 para obtener más información acerca de cómo configurar una conexión.

Formateo

IMPORTANTE: antes de vender o transferir tu consola a cualquier persona, borra primero tu cuenta de Nintendo eShop, a no ser que tengas un identificador de Nintendo Network vinculado a la consola, y después formatea la memoria de la consola.

El formateo borrará permanentemente los programas descargados así como todos los datos guardados y restablecerá la configuración predefinida de la consola. La consola conservará cualquier actualización que hayas realizado.

IMPORTANTE: se borrarán permanentemente los siguientes datos guardados y no se podrán recuperar.

- Todos los datos guardados en la memoria de la consola, incluyendo tus listas de amigos, notificaciones y número de pasos.
- Ajustes de la configuración de la consola.
- Datos de guardado de programas preinstalados.
- Todas las fotos que se encuentren en la memoria de la consola.
- Programas instalados en la consola[1] y sus datos de guardado correspondientes.
- Vínculo del identificador de Nintendo Network[3].

También se borrarán permanentemente los siguientes datos guardados en la tarjeta SD[2]:

- Programas descargables[1] guardados en la tarjeta SD y sus datos de guardado correspondientes.
- Contenido descargable[1].
- Datos adicionales.
- Copias de seguridad de datos de guardado.

NOTA: ni las fotos, ni los archivos de audio ni otros tipos de datos similares de tu tarjeta SD se borrarán cuando formatees la memoria de la consola. Si piensas darle tu consola a otra persona, usa una computadora u otro dispositivo para borrar los datos de la tarjeta SD.

[1] Si no has borrado tu cuenta de Nintendo eShop, puedes volver a descargarlos de Nintendo eShop sin costo alguno siempre y cuando estén disponibles. Si los programas estaban en una consola con un identificador de Nintendo Network vinculado, tendrás que vincular ese mismo identificador a la nueva consola para volver a descargarlos.

[2] Si al momento de formatear hay insertada en la consola una tarjeta SD que contenga programas o datos de guardado, y la extraes antes de formatear la memoria de la consola, los datos guardados en la tarjeta SD no se borrarán, pero no podrás utilizarlos.

[3] Tu identificador de Nintendo Network no se borrará al formatear la consola y se puede volver a vincular si eliges la opción **Vincular un identificador ya existente** en la sección **Ajustes del identificador de Nintendo Network** de la configuración de la consola (consulta la página 155).

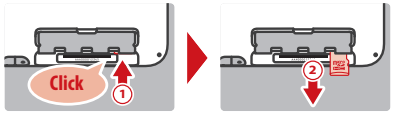
Cambiar la tarjeta microSD

Asegúrate que la consola se encuentre apagada antes de seguir estos pasos.

1 Abre la tapa de la ranura para tarjetas SD.

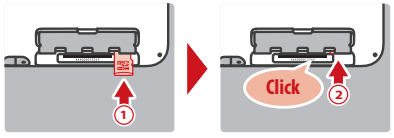
2 Empuja la tarjeta microSD hacia adentro y, a continuación, retírala.

- Para evitar daños a la tapa de la ranura para tarjetas, asegúrate de empujar hacia adentro la tarjeta microSD antes de retirarla.



3 Inserta la tarjeta microSD.

- No toques los terminales con tus dedos.
- Asegúrate de que el logotipo de la tarjeta esté orientado hacia arriba.



Tarjetas microSD

La consola New Nintendo 2DS XL es compatible con tarjetas microSD de hasta 2 GB y tarjetas microSDHC de entre 4 GB y 32 GB.

- Los programas descargados y sus datos de guardado así como los datos adicionales, el contenido descargable, las fotos y los videos tomados con la cámara se guardan en la tarjeta microSD.
- Los programas descargables (excepto los títulos de DSiWare) se guardan en la tarjeta microSD.
- Si creas datos de guardado para un programa en diferentes tarjetas microSD, no podrás consolidar esos datos en una sola tarjeta microSD más adelante.

Consulta la página 177 para ver las opciones disponibles.

Capacidad de la tarjeta microSD

Acerca de la capacidad de la tarjeta SD

Si la tarjeta SD empieza a tener menos espacio disponible, intenta primero borrar las fotos que no necesites, los archivos de sonido o los programas que usan la función de gestión de datos en la configuración de la consola (consulta la página 165). Si aun así necesitas más espacio, puedes comprar una tarjeta SD con mayor capacidad y mover todos los datos a la nueva tarjeta. Podrás guardar programas en una nueva tarjeta microSD sin sobrescribir el contenido, pero no será posible volver a guardar todo en una sola tarjeta microSD.

Usa una computadora que tenga una ranura para tarjetas SD para transferir los datos.

- Copia los datos al nivel más alto en la tarjeta microSD.
- Los programas descargables y sus datos guardados son guardados en la carpeta Nintendo 3DS (excluyendo datos de fotos). Por favor no alteres, muevas o borres los archivos o los nombres de estos que se encuentren en la carpeta de Nintendo 3DS.

Cómo copiar archivos

Por favor asegúrate de copiar cada una de las carpetas dentro de la carpeta Nintendo 3DS.

Si tras copiar un programa a una tarjeta SD nueva lo usas y guardas datos actualizados, es posible que el programa guardado en la tarjeta SD original deje de funcionar. No puedes usar múltiples copias de un mismo programa.
Si copias programas a una nueva tarjeta SD, usa la nueva tarjeta y no uses los datos originales.

Precauciones al copiar archivos

No podrás agrupar programas descargables si sus carpetas fueron guardadas en múltiples tarjetas SD. **Si copias datos a una tarjeta nueva y después sobrescribes esos datos al copiarlos de nuevo, esos datos ya no se podrán usar.**

Si copias individualmente los archivos que se encuentran en la carpeta Nintendo 3DS, la consola New Nintendo 2DS XL no podrá reconocerlos. Deberás copiar cada carpeta dentro de la carpeta de Nintendo 3DS sin realizar alteración alguna a su contenido.

Solución de problemas

Antes de solicitar asistencia técnica, lee detenidamente los siguientes problemas y soluciones. También puedes visitar **support.nintendo.com** para obtener información adicional sobre la solución de problemas o reparación, o llama al 1-800-255-3700.

NOTE: además de esta sección, consulta los manuales de los programas y accesorios que estés utilizando, así como el apartado de solución de problemas en el manual electrónico del menú HOME (consulta la página 146).

La consola no se carga o el indicador de carga no se enciende o no se mantiene encendido.

- Asegúrate de que estés usando el conector del adaptador de corriente adecuado, número de modelo WAP-002(USA).
- Desconecta el conector del adaptador de corriente de la consola y de la toma de corriente. Espera 30 segundos aproximadamente y después conecta los componentes otra vez. (Consulta el procedimiento para cargar la batería en la página 141).
- Asegúrate de que estás cargando la batería en un lugar con una temperatura ambiente de entre 5 °C– 35 °C (41 °F– 95 °F). La batería podría no llegar a cargarse en temperaturas fuera de este intervalo.
- Si el indicador de carga está parpadeando o no se mantiene encendido, visita support.nintendo.com para obtener información adicional sobre la solución de problemas o reparación, o llama al 1-800-255-3700.

La batería tarda mucho en cargarse o se descarga muy rápido.

- Asegúrate de que no estás exponiendo la consola o cargando la batería en un lugar con una temperatura fuera del rango recomendado de 5 °C– 35 °C (41 °F– 95 °F). En lugares con una temperatura menor a 5 °C el tiempo de carga de la batería podría aumentarse y el tiempo de uso de la batería cargada podría disminuirse.
- Con el paso del tiempo y después de múltiples cargas, la capacidad de la batería podría verse afectada. Si tienes mucho tiempo con la consola o si la batería parece estar ligeramente hinchada, llama al Servicio de Atención al Cliente al 1-800-255-3700 para obtener información sobre cómo reemplazar la batería o sobre un posible servicio de reparación para tu consola.

La consola parece estar más caliente de lo normal.

- Asegúrate de no exponer o cargar la consola en temperaturas superiores o inferiores al rango recomendado de 5 °C– 35 °C (41 °F– 95 °F). No expongas la consola a los rayos directos del sol.

La consola no se enciende o no hay imagen o sonido.

- Asegúrate que la batería esté cargada (consulta la página 141).
- Comprueba que el indicador de encendido funciona cuando oprimes el botón POWER, tal como se muestra abajo.
- Si estás usando una tarjeta de juego, asegúrate de insertarla en su ranura hasta que encaje.
- Si la consola está en modo de espera, desactívalo. Para obtener más información sobre cómo desactivar el modo de espera, consulta las instrucciones del programa que estás usando.

La tarjeta de juego no funciona.

- Asegúrate de que el programa no está restringido por el control parental. En este caso puedes ingresar la contraseña (NIP) para suspender temporalmente las restricciones del control parental. También puedes cambiar las restricciones en la configuración de la consola (consulta la página 163).

Se muestra el mensaje "No se detecta ninguna tarjeta en la ranura para tarjetas de juego" en el menú HOME, a pesar de que hay una tarjeta de juego insertada.

- Asegúrate de insertar la tarjeta de juego completamente hasta que encaje en la ranura para tarjetas de juego.
- Asegúrate de que el borde del conector de la tarjeta de juego y la ranura para tarjetas de juego no estén sucios y que no tengan polvo u otro tipo de partículas.
- Asegúrate de que la tarjeta de juego corresponda a la región de tu consola (consulta la caja del juego para encontrar esta información).

Un mensaje de error aparece mientras usas un título de Nintendo DS o Nintendo DSi:

"Se ha producido un error. Mantén oprimido el botón POWER para apagar la consola. Consulta el manual de instrucciones de la consola para obtener más información."

- Apaga tu consola y enciéndela de nuevo. Repite la misma acción que causó que apareciera el mensaje. Si el mismo error vuelve a ocurrir, visita **support.nintendo.com** para recibir ayuda y otras opciones para la solución de problemas o la reparación de averías, o llama al 1-800-255-3700.

Aparecieron líneas multicolor en la pantalla táctil.

- Debido a los efectos de la refracción o reflexión de luz, a cambios de temperatura o a la presión que ejerces con el lápiz sobre la pantalla, es posible que aparezcan patrones multicolor en la pantalla táctil. Esto es normal y no se considera un defecto.

Algunos pixeles en las pantallas superior o inferior están siempre oscuros o brillantes.

- Debido a las características de las pantallas de cristal líquido, un número pequeño de pixeles podrían no iluminarse o mantenerse brillantes. Esto es normal y no se considera un defecto a menos que el número de pixeles que no funciona normalmente se incremente con el paso del tiempo.

El brillo o el color de las pantallas superior o inferior parecen diferentes.

- Las especificaciones de la pantalla superior y de la pantalla inferior son distintas y la apariencia de las imágenes podría ser diferente. Esto es normal y no se considera un defecto.

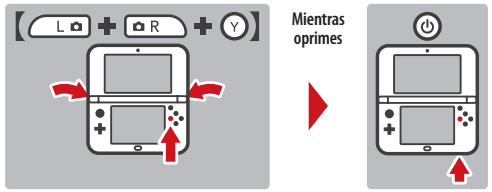
El brillo de la pantalla o el color de la imagen cambian, o los colores brillantes se ven pálidos.

- Si el modo de ahorro de energía está activado, estos pueden ajustarse automáticamente para ahorrar energía. Para volver a la apariencia normal, desactiva el modo de ahorro de energía (consulta la página 150).
- Si el modo de ahorro de energía está activado, el brillo de la pantalla y la gradación de color se ajustarán automáticamente para igualar las imágenes mostradas para reducir el consumo de energía. Puedes desactivar estas funciones en los ajustes del menú HOME (consulta la página 150).

La consola registra actividad aun cuando no se están usando los controles o los controles no parecen responder correctamente.

- Si usas el botón deslizante con demasiada fuerza, o si lo usas por un periodo de tiempo prolongado y sin interrupción, puede en ciertos casos llegar a registrar incorrectamente los movimientos. Si esto llega a suceder, necesitará calibrarse. Sigue el procedimiento de calibración del botón deslizante en la configuración de la consola (consulta la página 166).

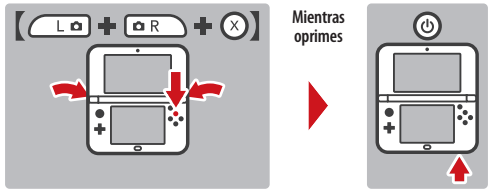
  NOTA: puedes ir directamente al procedimiento de calibración del botón deslizante si sigues los siguientes pasos. Primero apaga la consola, a continuación, oprime el botón POWER mientras mantienes oprimido el botón L, el botón R, y el botón Y. La pantalla de calibración se mostrará después de unos instantes.



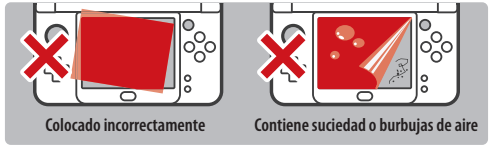
La pantalla táctil no funciona o no responde correctamente al lápiz táctil.

- La pantalla táctil podría necesitar una calibración, sigue el procedimiento de calibración de la pantalla táctil en la configuración de la consola (consulta la página 166).

  NOTA: puedes ir directamente al procedimiento de calibración de la pantalla táctil si sigues los siguientes pasos. Primero apaga la consola, a continuación, oprime el botón POWER mientras mantienes oprimido el botón L, el botón R, y el botón X. La pantalla de calibración se mostrará después de unos instantes.



- Si estás usando un protector de pantalla (se vende por separado), este podría estar colocado incorrectamente. Quítalo y trata de usar la pantalla táctil de nuevo. Si después de quitar el protector la pantalla táctil funciona correctamente, trata de colocar el protector de pantalla siguiendo las instrucciones del fabricante, o bien no uses un protector de pantalla. (Utiliza solamente protectores de pantalla que tengan licencia de Nintendo).



La palanca C no funciona.

- Asegúrate de que estás usando un programa compatible con el uso de la palanca C. Puedes usar la palanca C con programas compatibles con el accesorio botón deslizante Pro (se vende por separado).
- Si tocas la palanca C mientras enciendes la consola, es posible que se desalinee de su posición neutral. Para volver a calibrar la palanca C, cierra la consola y vuelve a abrirla.

La pantalla está en negro y la consola no responde.

- Si la pantalla está en negro y la consola no responde al encenderla, salir del modo de espera o mientras usas un programa, mantén oprimido el botón POWER hasta que la luz de encendido se apague y, a continuación, enciende la consola de nuevo.

Los altavoces no emiten sonido.

- Verifica que no hayas conectado auriculares, ya que los altavoces no funcionan cuando estos están conectados en el conector de audio.
- Ajusta el volumen con el control del volumen para asegurarte de que este no esté apagado, así como se muestra abajo.

No se oye nada a través de los auriculares.

- Ajusta el volumen con el control del volumen para asegurarte de que este no esté apagado, así como se muestra abajo.
- Comprueba que los auriculares estén bien conectados al conector de audio.

El micrófono no funciona o no reconoce el sonido (incluyendo al micrófono de los auriculares).

- Asegúrate que el programa que estás usando utiliza la función de micrófono.
- Confirma que el micrófono está funcionando correctamente al realizar una prueba de micrófono en la configuración de la consola (consulta la página 166).
- Algunas voces podrían ser más difíciles de reconocer por la consola. Para verificar si este es el problema, pídele a otra persona que diga la misma palabra o frase.
- Si estás usando auriculares con micrófono, desconéctalos e intenta usar el micrófono de la consola.

La consola no está contando los pasos.

- Si la consola está abierta, no se podrán contar los pasos. Los pasos solo se cuentan cuando la consola esté encendida y cerrada.
- Si llevas la consola en una bolsa que no está en contacto directo con el cuerpo o en un maletín mientras caminas, no podrá contar los pasos de manera exacta. El número de pasos se contará con más precisión si llevas la consola en una bolsa conectada a tu cintura (como una bolsa para la cadera).

Las funciones de la tarjeta microSD no están funcionando correctamente.

- Comprueba que la tarjeta microSD esté bien instalada (consulta la página 176).
- Confirma que los terminales en la tarjeta microSD no estén sucios ni tengan polvo. Si es necesario, límpiala con un trapo suave y seco.
- Intenta verificar si la tarjeta micro SD funciona correctamente al usarla en una computadora que tenga una ranura para tarjetas microSD.

El icono de la tarjeta de juego no aparece en el menú HOME.

- Extrae la tarjeta de juego y asegúrate de que esté orientada e insertada correctamente (consulta la página 152). Al insertarla, asegúrate de que encaje completamente en la ranura para tarjetas de juego.

La comunicación inalámbrica o el juego en línea no funcionan o funcionan de manera inconsistente.

- Asegúrate de que la comunicación inalámbrica está activada en los ajustes del menú HOME (consulta la página 146).
- Revisa el icono de intensidad de la señal. Si aparece como o , posiciónate más cerca de tu compañero de comunicación o de tu punto de acceso.
- Causas externas como teléfonos celulares, computadoras, microondas, o hasta barreras físicas, pueden interferir con la comunicación inalámbrica. Revisa estas condiciones y elimínalas o sitúate en un lugar diferente.
- Las pegatinas y los estuches protectores pueden interferir con la comunicación inalámbrica. Si le has puesto cualquiera de los dos a tu consola, quítalos e intenta usar la comunicación inalámbrica de nuevo.

No puedo establecer la configuración de internet.

- Si tu punto de acceso usa WEP como método de cifrado, no podrás usar el método Wi-Fi Protected Setup para configurar la conexión.
- Si tu punto de acceso usa WPA2-PSK (TKIP) como método de cifrado, no podrás buscarlo y configurar la conexión.

No puedo conectarme a internet.

Si tu conexión a internet no funciona correctamente sigue las instrucciones que se muestran en los detalles del mensaje de error o visita **support.nintendo.com** y utiliza la herramienta de búsqueda de código de error para obtener información sobre cómo resolver el error.

Durante el uso de un programa de Nintendo DSi

Es posible que la configuración de internet de New Nintendo 2DS XL no sea la correcta. Ejecuta una prueba de conexión como la que se muestra abajo y sigue las instrucciones que se indican en el mensaje de error.

La consola entra en modo de espera de manera imprevista.

Comprueba y elimina las siguientes posibles causas externas:

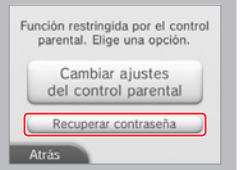
- Una fuerza magnética fuerte, como la de una bocina de sonido, puede activar el modo de espera.
- La consola New Nintendo 2DS XL puede entrar en modo de espera si se coloca sobre otras consolas de la familia Nintendo DS.

No puedo cambiar los ajustes del control parental.

- Asegúrate de que has introducido correctamente la contraseña del control parental.
- Asegúrate de que has introducido correctamente la respuesta a la pregunta de seguridad.

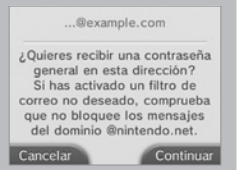
Si olvidas la contraseña o la respuesta a la pregunta de seguridad...

1. Desde la configuración de la consola, toca Control parental y, a continuación, toca **Recuperar contraseña**.
(También puedes tocar **La olvidé** en la pantalla de introducción de contraseña). Introduce la respuesta a tu pregunta de seguridad y toca **Aceptar** para volver a las opciones del control parental.



2. Si olvidaste la respuesta a la pregunta de seguridad, toca **La olvidé** en la pantalla de introducción de respuesta.

3. Si ya has registrado una dirección de correo electrónico, toca **Aceptar** para recibir un mensaje con una contraseña general.
   - Este paso requiere de una conexión inalámbrica a internet de banda ancha.
   - Asegúrate de que tu aplicación de correo electrónico no bloquee los mensajes de @nintendo.net.



4. Si aún no has registrado una dirección de correo electrónico, recibirás un número de referencia.

   Visita support.nintendo.com/pin e introduce el número de referencia que recibiste para obtener una contraseña general y recuperar el acceso a las opciones del control parental.

5. Toca **Aceptar**.

6. Introduce la contraseña general y después toca **Aceptar**.

   Regresarás al control parental.

Los archivos de sonido guardados en la tarjeta SD, no se muestran en la aplicación de sonido de Nintendo 3DS.

- Comprueba que los archivos estén en un formato compatible con la aplicación de sonido de Nintendo 3DS (consulta el siguiente paso para la solución de problemas para archivos de formatos compatibles).
- Asegúrate de que los archivos no estén guardados en la carpeta "Privado" dentro de la carpeta "Nintendo 3DS" de la tarjeta SD (esta carpeta se puede ver con una PC). El contenido de esta carpeta no se puede ver con la aplicación Nintendo 3DS Sound.

Los archivos de sonido guardados en la tarjeta SD, no se reproducen en la aplicación de sonido de Nintendo 3DS.

- Comprueba que los archivos de sonido sean compatibles con la aplicación de sonido de Nintendo 3DS. Los archivos deben ser de una de las siguientes clases de formato para ser compatibles:

  Archivo AAC con extensiones de tipo.m4a, .mp4 o .3gp, o archivo MP3 con extensión de .mp3.

  Con las características: tasa de bits de entre 16 y 320 kB/s y frecuencia de muestreo de entre 32 y 48 kHz.

  NOTA: la consola New Nintendo 2DS XL no puede reproducir música que se encuentre en archivos protegidos contra copia.

Si después de consultar este listado aún tienes problemas con la consola, visita **support.nintendo.com** para obtener información adicional sobre la solución de problemas o reparación, o llama al 1-800-255-3700.

Limitaciones de la garantía y servicio de reparación

Es posible que para arreglar un problema con tu producto solo necesites instrucciones sencillas. En lugar de regresar a la tienda, visita nuestra página web support.nintendo.com o llama a nuestro número de servicio al cliente 1-800-255-3700. Este número está disponible de lunes a domingo, de 6:00 a.m. a 7:00 p.m., horario del Pacífico (el horario puede cambiar). Si el problema no se puede resolver con la información de localización de averías disponible por internet o teléfono, se te ofrecerá servicio rápido de fábrica a través de Nintendo. Por favor, no envíes ningún producto a Nintendo sin comunicarte primero con nosotros.

GARANTÍA DE LA CONSOLA (HARDWARE)

Nintendo of America Inc. ("Nintendo") garantiza al comprador original que la consola estará libre de defectos de material y fabricación por un período de doce (12) meses desde la fecha de compra. Si durante este período de garantía ocurre un defecto cubierto bajo esta garantía, Nintendo reparará o reemplazará la consola o componente defectuoso sin ningún costo.* El comprador original tiene derecho a esta garantía solamente si la fecha de compra se registra al momento de la venta o si el consumidor puede demostrar, a la satisfacción de Nintendo, que el producto fue comprado dentro de los últimos 12 meses.

GARANTÍA DE JUEGOS Y ACCESORIOS

Nintendo garantiza al comprador original que el producto (juegos y accesorios) estará libre de defectos de material y fabricación por un período de tres (3) meses desde la fecha de compra. Si un defecto cubierto bajo esta garantía ocurre durante este período de tres (3) meses de garantía, Nintendo reparará o reemplazará el producto defectuoso sin ningún costo.*

SERVICIO DESPUÉS DEL VENCIMIENTO DE LA GARANTÍA

Por favor, visita nuestra página web support.nintendo.com o llama a nuestro número de servicio al cliente 1-800-255-3700 para obtener información sobre la solución de problemas o reparación, o para recibir opciones de reemplazo y costos.*

* En ciertos casos, puede ser necesario que nos envíes el producto completo, CON ENVÍO PREPAGADO Y ASEGURADO CONTRA PÉRDIDA O DAÑOS. Por favor, no envíes ningún producto a Nintendo sin comunicarte primero con nosotros.

LIMITACIONES DE LA GARANTÍA

ESTA GARANTÍA NO SE APLICARÁ SI ESTE PRODUCTO: (A) SE UTILIZA CON PRODUCTOS QUE NO HAYAN SIDO VENDIDOS NI ESTÉN AUTORIZADOS POR NINTENDO (INCLUYENDO, PERO SIN ESTAR LIMITADO A, APARATOS PARA AUMENTAR O COPIAR LOS JUEGOS, ADAPTADORES, PROGRAMAS Y FUENTES DE ENERGÍA ELÉCTRICA); (B) SE UTILIZA CON PROPÓSITOS COMERCIALES (INCLUYENDO ALQUILERES); (C) ES MODIFICADO O FORZADO; (D) SE DAÑA POR DESCUIDO, ACCIDENTE, USO IRRAZONABLE O POR OTRAS CAUSAS NO RELACIONADAS CON MATERIALES DEFECTUOSOS O FABRICACIÓN; O (E) TIENE EL NÚMERO DE SERIE ALTERADO, BORRADO O ELIMINADO.

CUALQUIERA DE LAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS APLICABLES (INCLUYENDO **LAS GARANTÍAS DE COMERCIABILIDAD** Y LA CONVENIENCIA PARA UN OBJETIVO CONCRETO) ESTÁN POR ESTE MEDIO LIMITADAS EN DURACIÓN A LOS PERÍODOS DE GARANTÍA DESCRITOS ANTERIORMENTE (12 MESES O 3 MESES, SEGÚN APLIQUE). NINTENDO NO SERÁ RESPONSABLE EN NINGUNA OCASIÓN DE DAÑOS CONSECUENTES O INCIDENTALES DEBIDO AL INCUMPLIMIENTO DE GARANTÍAS IMPLÍCITAS O EXPLÍCITAS. ALGUNOS ESTADOS NO PERMITEN LIMITACIONES ACERCA DE CUÁNTO DURA UNA GARANTÍA IMPLÍCITA, O LA EXCLUSIÓN DE DAÑOS CONSECUENTES O INCIDENTALES, POR LO TANTO, ES POSIBLE QUE LAS LIMITACIONES ANTES CITADAS NO TE SEAN APLICABLES.

Esta garantía te da derechos legales específicos. También puedes tener otros derechos, los cuales pueden variar de un estado a otro o de una provincia a otra. La dirección de Nintendo es: Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA, 98073-0957, U.S.A. Esta garantía es válida solamente en los Estados Unidos y Canadá. Revision R1

Póliza de garantía

LATAMEL DISTRIBUIDORA, S. DE R. L. DE C. V., garantiza este producto o accesorio en todas sus partes y mano de obra contra cualquier defecto de fabricación y funcionamiento a partir de la fecha de entrega al consumidor, de acuerdo a los siguientes periodos:

CONSOLAS PARA VIDEOJUEGO CON ACCESORIOS Y/O APARATOS PORTÁTILES P/VIDEOJUEGO CON ACCESORIOS (Cuando se vendan juntos en paquete): 1 año

ACCESORIOS VENDIDOS POR SEPARADO: 3 meses

Para hacer efectiva esta garantía, no podrán exigirse mayores requisitos que la presentación del producto o accesorio junto con esta póliza debida¬mente sellada por el establecimiento que lo vendió o algún comprobante de compraventa en el que consten los datos específicos del producto o accesorio en el lugar donde fue adquirido o en nuestro Centro de servicio autorizado:

IMPORTADOR y CENTRO DE SERVICIO AUTORIZADO:

LATAMEL DISTRIBUIDORA, S. DE R.L. DE C.V. BLVD. MANUEL ÁVILA CAMACHO No.32, PISO 11, OFNA. 1103, COL. LOMAS DE CHAPULTEPEC, DELEG. MIGUEL HIDALGO, C.P. 11000, MÉXICO, D.F.R.F.C.: LDI-080623-F25, Tel: + (52) 55 9178-43-5001-800-910-7070 callcentermx@latamel.com

En caso de requerir partes, componentes, consumibles o accesorios, usted podrá obtenerlos en la misma dirección.

LATAMEL DISTRIBUIDORA, S. DE R. L. DE C. V., se compromete a reparar o reemplazar el producto o accesorio, así como las piezas y componentes defectuosos del mismo, sin ningún cargo al consumidor, los gastos del flete del producto que se deriven del cumplimiento de la garantía dentro de la red de servicio serán cubiertos por LATAMEL DISTRIBUIDORA, S. DE R. L. DE C. V.

El tiempo de reparación en ningún caso deberá ser mayor de 30 días a partir de la recepción del producto o accesorio en nuestro Centro de Servicio.

Esta garantía no es válida en los siguientes casos:

a) Cuando el producto o accesorio ha sido utilizado en condiciones distintas a las normales.

b) Cuando el producto o accesorio no ha sido operado siguiendo las indicaciones del instructivo proporcionado.

c) Cuando el producto o accesorio ha sido alterado ó reparado por personas no autorizadas por LATAMEL DISTRIBUIDORA, S. DE R.L. DE C.V.

En caso de que la presente póliza se extraviara, el consumidor puede recurrir a su proveedor para que se le expida otra póliza de garantía, previa presentación del comprobante de compraventa

Sello de la Sucursal:

Producto o accesorio (Según sea el caso): Modelo:

Marca: No. Serie: No. Factura:

Fecha de entrega:

Sello de la Sucursal:

Regulaciones sobre el uso del equipo

Información de la Industry Canada y la FCC

Para cumplir con las normas de la FCC en cuanto a exposición de radiación de radio frecuencia para una exposición incontrolada, este dispositivo y su antena no deben ubicarse cerca de u operarse en conjunto con cualquier otra antena o transmisor.

Este artefacto cumple con la parte 15 de las reglas de la FCC al igual que los estándares RSS de la Industry Canada. La operación de este equipo está sujeta a las siguientes dos condiciones: (1) es posible que este equipo o dispositivo no cause interferencia perjudicial y (2) este equipo o dispositivo debe aceptar cualquier interferencia, incluyendo la que pueda causar su operación no deseada.

Este dispositivo cumple con los límites establecidos por FCC y la IC sobre exposición a radiación en entornos no controlados y también cumple las normas de la FCC en cuanto a exposición de radiación de radio frecuencia (RF) y las reglas RSS-102 de la IC. Este dispositivo emite niveles muy bajos de energía en forma de RF y se considera que cumple con las normas sin necesidad de realizar la prueba de la tasa de absorción específica (SAR).

Cambios o modificaciones no aprobadas expresamente por el fabricante podrían anular la autorización del usuario para operar este aparato.

Este equipo ha sido probado y comprobado que cumple con los límites de un dispositivo digital de Clase B (Class B), de acuerdo con la parte 15 de las reglas de la FCC. Estos límites están diseñados para proveer protección razonable contra interferencia perjudicial en una instalación residencial. Este equipo genera, usa, y puede emitir energía de radiofrecuencia y, si no se instala y usa de acuerdo a las instrucciones, puede causar interferencia perjudicial a comunicaciones de radio. Sin embargo, no hay garantía de que no ocurrirá interferencia con cualquier instalación. Si este equipo causa interferencia perjudicial a la recepción de radio o televisión, lo cual se puede determinar al apagar y prender el equipo, se recomienda al usuario que intente corregir la interferencia mediante una o más de las siguientes medidas:

- Ajusta la orientación o ubicación de la antena receptora.
- Aumenta la separación entre el equipo y receptor.
- Conecta la consola a una toma de corriente en un circuito distinto al del receptor.
- Consulta con el comerciante o un técnico experto en radio/televisión o llama al Servicio al Cliente de Nintendo 1-800-255- 3700 para recibir asistencia.

Es posible que el usuario encuentre útil el siguiente folleto preparado por la Comisión Federal de Comunicaciones (Federal Communications Commision): Cómo Identificar y Resolver Problemas de Interferencia de Radio-Televisión (How to Identify and Resolve Radio-TV Interference Problems). Este folleto está disponible a través de la Oficina de Impresión del Gobierno de los Estados Unidos (U.S. Government Printing Office), en Washington, D.C., 20402, Número de Existencia (Stock No.) 004-000-00345-4.

Para ver el número FCC ID y otra información regulatoria, consulta la parte interior de la tapa de la batería.

Regulaciones sobre el uso del equipo en México - Información de IFETEL

La operación de este equipo está sujeta a las siguientes dos condiciones: (1) es posible que este equipo o dispositivo no cause interferencia perjudicial y (2) este equipo o dispositivo debe aceptar cualquier interferencia, incluyendo la que pueda causar su operación no deseada.

El término "IFT" antes del número de certificación/registro solo significa que se han cumplido las especificaciones técnicas de IFETEL.

NEED HELP WITH INSTALLATION, MAINTENANCE OR SERVICE?

Nintendo Customer Service
SUPPORT.NINTENDO.COM
or call 1-855-578-2681

BESOIN D'AIDE POUR L'INSTALLATION, L'ENTRETIEN OU LA RÉPARATION?

Service à la clientèle de Nintendo
SUPPORT.NINTENDO.COM
ou composez le 1 855 578-2681

¿NECESITAS AYUDA DE INSTALACIÓN, MANTENIMIENTO O SERVICIO?

Servicio al Cliente de Nintendo
SUPPORT.NINTENDO.COM
o llama al 1-855-578-2681

NINTENDO OF AMERICA INC.
P.O. BOX 957, REDMOND, WA
98073-0957 U.S.A.

101288C